Оглавление

ОГЛАВЛЕНИЕ 1

О НЕКОТОРЫХ ОСОБЕННОСТЯХ ПРИ ОПИСАНИИ ЗАКЛЯТИЙ 11

Используемые ресурсы: **11**

Форма описания заклятий **11**
Название: 11
Школа: 11
Сфера: 11
Дальность: 12
Компоненты: 12
Продолжительность: 12
Время исполнения: 12
Область воздействия: 12
Спасбросок: 13
Описание заклятья: 13
Незаметность Использования: 14
Видимый Признак: 14
Сбивание с Ног: 14
Критические Удары: 14

1Й УРОВЕНЬ 14

1й уровень (PHB) **14**
Affect Normal Fires (Alteration) Воздействовать на обычный огонь (Изменение) 14
Alarm (Abjuration, Evocation) Тревога (Отречение, Воплощение) 14
Armor (Conjuration) Броня (Заклинание) 15
Audible Glamer (Illusion/Phantasm) Звуковое волшебство (Иллюзия/Фантом) 15
Burning Hands (Alteration) Пылающие руки (Изменение) 16
Cantrip (All Schools) Фокус (Все школы) 16
Change Self (Illusion/Phantasm) Превратить себя (Иллюзия/Фантом) 16
Charm Person (Enchantment/Charm) Очаровать персону (Чары/Очарование) 17
Chill Touch (Necromancy) Леденящее прикосновение (Некромантия) 17
Color Spray (Alteration) Разноцветные брызги (Изменение) 18
Comprehend Languages (Alteration) Постигнуть языки (Изменение) 18
Dancing Lights (Alteration) Танцующие огни (Изменение) 18
Detect Magic (Divination) Обнаружить магию (Прорицание) 19
Detect Undead (Divination, Necromancy) Обнаружить неупокоенных (Прорицание, Некромантия) 19
Enlarge (Alteration) Увеличить (Изменение) 19
Erase (Alteration) Стереть (Изменение) 20
Feather Fall (Alteration) Падение пером (Изменение) 20
Find Familiar (Conjuration/Summoning) Найти фамильяра (Заклинание/Вызывание) 21
Friends (Enchantment/Charm) Друзья (Чары/Очарование) 26
Gaze Reflection (Alteration) Отражение взгляда (Изменение) 26
Grease (Conjuration) Жир (Заклинание) 26
Hold Portal (Alteration) Держать проход (Изменение) 27
Hypnotism (Enchantment/Charm) Гипноз (Чары/Очарование) 27
Identify (Divination) Опознать (Прорицание) 27
Jump (Alteration) Прыгать (Изменение) 28
Light (Alteration) Свет (Изменение) 28
Magic Missile (Evocation) Магический снаряд (Воплощение) 28
Mending (Alteration) Починка (Изменение) 29

Message (Alteration) Сообщение (Изменение) 29
Mount (Conjuration/Summoning) Ездовое животное (Заклинание/Вызывание) 29
Nystul's Magical Aura (Illusion/Phantasm) Магическая аура Нистула (Иллюзия/Фантом) 30
Phantasmal Force (Illusion/Phantasm) Призрачная сила (Иллюзия/Фантом) 30
Protection from Evil (Abjuration) Защита от зла (Отречение) 31
Read Magic (Divination) Прочесть магию (Прорицание) 31
Shield (Evocation) Щит (Воплощение) 31
Shocking Grasp (Alteration) Шокирующее рукопожатие (Изменение) 32
Sleep (Enchantment/Charm) Спать (Чары/Очарование) 32
Spider Climb (Alteration) Лазанье по-паучьи (Изменение) 32
Spook (Illusion/Phantasm) Испугать (Иллюзия/Фантом) 33
Taunt (Enchantment) Дразнить (Чары) 33
Tenser's Floating Disc (Evocation) Летающий диск Тенсера (Воплощение) 33
Unseen Servant (Conjuration/Summoning) Незримый слуга (Заклинание/Вызывание) 34
Ventriloquism (Illusion/Phantasm) Чревовещание (Иллюзия/Фантом) 34
Wall of Fog (Evocation) Стена тумана (Воплощение) 34
Wizard Mark (Alteration) Волшебная метка (Изменение) 35

1й уровень (ADD-ON) **35**
Chromatic Orb (Alteration, Evocation) Хромосфера (Изменение, Воплощение) 35
Conjure Spell Components (Conjuration/Summoring) Получить маткомпоненты (Заклинание/Вызывание) 36
Copy (Evocation) Копия (Воплощение) 37
Corpse Visage (Illusion, Necromancy) Лицо мертвеца (Иллюзия, Некромантия) 37
Detect Disease (Divination) Обнаружить болезнь (Прорицание) 38
Divining Rod (Divination, Enchantment) Лоза (Прорицание, Чары) 38
Fire Burst (Alteration, Evocation) Огненная вспышка (Изменение, Воплощение) 38
Fist of Stone (Alteration) Каменный кулак (Изменение) 38
Galambir’s Beauty (Illusion) Очаровашка Галамбира (Иллюзия) 39
Galambir’s Duster (Conjuration/Summoning) Пыль в глаза Галамбира (Заклинание/Вызывание) 39
Galambir’s False Spell (Illusion) Иллюзорное заклинание Галамбира (Иллюзия) 39
Galambir’s Flash (Illusion) Вспышка Галамбира (Иллюзия) 40
Galambir’s Persuasion (Enchantment/Charm) Убеждение Галамбира (Чары/Очарование) 40
Galambir’s Reconnaissance (Illusion) Разведка Галамбира (Иллюзия) 40
Lasting Breath (Alteration) Глубокий вдох (Изменение) 41
Metamorphose Liquids (Alteration) Превратить жидкость (Изменение) 41
Murdock’s Feathery Flyer (Alteration) Перепонки Мёрдока (Изменение) 41
Protection from Hunger and Thirst (Abjuration) Защита от голода и жажды (Отречение) 42
Expeditious Retreat Быстрое Отступление (Изменение) 42
Dictation Диктовка (Призывание/Трансформирование, Геометрия) 42
Protection from Vermin Защита от Паразитов (Защита) 43
Ray of Fatigue Луч Усталости (Некромантия) 43
Detect Phase Обнаружение Фазы (Предсказание, Измерение) 44
Detect Secret Passages and Portals Обнаружение Секретных Проходов и Дверей (Предсказание) 44
Animate Dead Animals Оживить мертвых животных (Necromancy) 44
Corpse Link Сенсорная связь с трупом / (Necromancy, Alteration) 45
Exterminate Истребление (Necromancy) 46
Locate Remains Определение местонахождения останков (Necromancy, Divination) 46
Spectral Voice Призрачный голос (Necromancy, Alteration) 47

2Й УРОВЕНЬ 47

2й уровень (PHB) **47**
Alter Self (Alteration) Изменить себя (Изменение) 47
Bind (Enchantment) Связать (Чары) 48
Blindness (Illusion/Phantasm) Слепота (Иллюзия/Фантом) 48
Blur (Illusion/Phantasm) Расплывчатость (Иллюзия/Фантом) 48
Continual Light (Alteration) Непрерывный свет (Изменение) 48
Darkness, 15' Radius (Alteration) Темнота, радиус 15 футов (Изменение) 49

Deafness (Illusion/Phantasm) Глухота (Иллюзия/Фантом) 49
Deeppockets (Alteration, Enchantment) Глубокие карманы (Изменение, Чары) 49
Detect Evil (Divination) Обнаружить зло (Прорицание) 50
Detect Invisibility (Divination) Обнаружить невидимость (Прорицание) 50
ESP (Divination) ЕСП (Прорицание) 51
Flaming Sphere (Evocation) Пламенная сфера (Воплощение) 51
Fog Cloud (Alteration) Облако тумана (Изменение) 51
Fools' Gold (Alteration, Illusion) Золото дураков (Изменение, Иллюзия) 52
Forget (Enchantment/Charm) Забудь (Чары/Очарование) 52
Glitterdust (Conjuration/Summoning) Блёстки (Заклинание/Вызывание) 52
Hypnotic Pattern (Illusion/Phantasm) Гипнотизирующий узор (Иллюзия/Фантом) 53
Improved Phantasmal Force (Illusion/Phantasm) Улучшенная призрачная сила (Иллюзия/Фантом) 53
Invisibility (Illusion/Phantasm) Невидимость (Иллюзия/Фантом) 53
Irritation (Alteration) Раздражение (Изменение) 54
Knock (Alteration) Стук (Изменение) 54
Know Alignment (Divination) Узнать характер (Прорицание) 55
Leomund's Trap (Illusion/Phantasm) Ловушка Леоманда (Иллюзия/Фантом) 55
Levitate (Alteration) Левитация (Изменение) 55
Locate Object (Divination) Найти объект (Прорицание) 56
Magic Mouth (Alteration) Магический рот (Изменение) 56
Melf's Acid Arrow (Conjuration) Кислотная стрела Мельфа (Заклинание) 57
Mirror Image (Illusion/Phantasm) Зеркальный образ (Иллюзия/Фантом) 57
Misdirection (Illusion/Phantasm) Заблуждение (Иллюзия/Фантом) 57
Protection from Cantrips (Abjuration) Защита от фокусов (Отречение) 57
Pyrotechnics (Alteration) Пиротехника (Изменение) 58
Ray of Enfeeblement (Enchantment/Charm) Ослабляющий луч (Чары/Очарование) 58
Rope Trick (Alteration) Трюк с верёвкой (Изменение) 58
Scare (Enchantment/Charm) Напугать (Чары/Очарование) 59
Shatter (Alteration) Расколоть (Изменение) 59
Spectral Hand (Necromancy) Призрачная рука (Некромантия) 59
Stinking Cloud (Evocation) Вонючее облако (Воплощение) 60
Strength (Alteration) Сила (Изменение) 60
Summon Swarm (Conjuration/Summoning) Вызвать рой (Заклинание/Вызывание) 60
Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter (Enchantment/Charm) Хохот Таши (Чары/Очарование) 61
Web (Evocation) Паутина (Воплощение) 61
Whispering Wind (Alteration, Phantasm) Шепчущий ветер (Изменение, Фантом) 62
Wizard Lock (Alteration) Волшебный замок (Изменение) 62

2й уровень (ADD-ON) **63**
Choke (Necromancy, Conjuration/Summoring) Удушье (Некромантия, Заклинание/Вызывание) 63
Death Recall (Necromancy, Divination) Увидеть смерть (Некромантия, Прорицание) 63
Detect Life (Divination) Обнаружить жизнь (Прорицание) 63
Filter (Abjuration) Фильтрация (Отречение) 63
Galambir’s Bullshit (Enchantment/Charm) Дикий гон Галамбира (Чары/Очарование) 64
Galambir’s Devils (Illusion) Чертики Галамбира (Иллюзия) 64
Galambir’s Illusionary Healing (Illusion) Иллюзорное исцеление Галамбира (Иллюзия) 64
Galambir’s Loudspeaker (Illusion) Громкоговоритель Галамбира (Иллюзия) 65
Galambir’s Mirror (Illusion) Зеркало Галамбира (Иллюзия) 65
Garking’s Fire Circle (Invocation/Evocation) Огненные круги Гаркина (Призывание/Воплощение) 65
Garking’s Pyrokinesis (Invocation/Evocation) Пирокинез Гаркина (Призывание/Воплощение) 66
Garking’s Waiting Fire (Invocation/Evocation) Ждущий огонь Гаркина (Призывание/Воплощение) 66
Ghoul Touch (Necromancy) Прикосновение гуля (Некромантия) 66
Ice Knife (Evocation) Ледяной клинок (Воплощение) 67
Insatiable Thirst (Enchantment/Charm) Невыносимая жажда (Чары/Очарование) 67
Maximilian’s Earthen Grasp (Evocation) Глиняная рука Максимилиана (Воплощение) 68
Past Life (Divination) Воспоминания мертвого (Прорицание) 68
Protection from Paralysis (Abjuration) Защита от паралича (Отречение) 68
Ride the Wind (Alteration) Унесенные ветром (Изменение) 69

Sense Shifting (Alteration) Неузнаваемое заклятье (Изменение) 69
Vocalize (Alteration) Колдовство без слов (Изменение) 69
Protection from Poison Защита от Яда (Защита) 70
Moon Rune Лунная Руна (Изменение, Геометрия, Изобретение) 70
Cats Grace Кошачья Ловкость (Изменение) 71
Displace Self Самоперемещение (Изменение, Измерение) 71
Wall Of Gloom Стена Мрака (Колдовство/Вызывание, Тень) 71
Embalm Сохранение (Necromancy, Alteration) 72
Living Link Сенсорная связь с живым (Necromancy, Divination) 72
Skeletal Hands Костяные руки (Necromancy, Evocation) 73

3Й УРОВЕНЬ 73

3й уровень (PHB) **73**
Blink (Alteration) Мигать (Изменение) 73
Clairaudience (Divination) Удалённая слышимость (Прорицание) 74
Clairvoyance (Divination) Удалённая видимость (Прорицание) 74
Delude (Alteration) Обман (Изменение) 74
Dispel Magic (Abjuration) Развеять магию (Отречение) 75
Explosive Runes (Alteration) Взрывающиеся руны (Изменение) 76
Feign Death (Necromancy) Симулировать смерть (Некромантия) 76
Fireball (Evocation) Огненный шар (Воплощение) 76
Flame Arrow (Conjuration/Summoning) Пламенная стрела (Заклинание/Вызывание)\ 77
Fly (Alteration) Летать (Изменение) 77
Gust of Wind (Alteration) Порыв ветра (Изменение) 77
Haste (Alteration) Ускорить (Изменение) 78
Hold Person (Enchantment/Charm) Удержать персону (Чары/Очарование) 78
Hold Undead (Necromancy) Удержать неупокоенного (Некромантия) 79
Illusionary Script (Illusion/Phantasm) Иллюзорная запись (Иллюзия/Фантом) 79
Infravision (Alteration) Инфравидение (Изменение) 79
Invisibility, 10' Radius (Illusion/Phantasm) Невидимость, радиус 10 футов (Иллюзия/Фантом) 80
Item (Alteration) Предмет (Изменение) 80
Leomund's Tiny Hut (Alteration) Крохотная хижина Леоманда (Изменение) 80
Lightning Bolt (Evocation) Молния (Воплощение) 81
Melf's Minute Meteors (Evocation, Alteration) Мелкие метеоры Мельфа (Воплощение, Изменение) 81
Monster Summoning I (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров I (Заклинание/Вызывание) 82
Nondetection (Abjuration) Необнаружимость (Отречение) 82
Phantom Steed (Conjuration, Phantasm) Призрачный скакун (Заклинание, Фантом) 82
Protection from Evil, 10' Radius (Abjuration) Защита от зла, радиус 10 футов (Отречение) 83
Protection from Normal Missiles (Abjuration) Защита от обычных снарядов (Отречение) 83
Secret Page (Alteration) Тайная страница (Изменение) 83
Sepia Snake Sigil (Conjuration/Summoning) Печать серой змеи (Заклинание/Вызывание) 84
Slow (Alteration) Замедлить (Изменение) 84
Spectral Force (Illusion/Phantasm) Спектральная сила (Иллюзия/Фантом) 84
Suggestion (Enchantment/Charm) Указание (Чары/Очарование) 85
Tongues (Alteration) Языки (Изменение) 85
Vampiric Touch (Necromancy) Прикосновение вампира (Некромантия) 85
Water Breathing (Alteration) Дышать под водой (Изменение) 86
Wind Wall (Alteration) Стена ветра (Изменение) 86
Wraithform (Alteration, Illusion) Призрачная форма (Изменение, Иллюзия) 86

3й уровень (ADD-ON) **87**
Alacrity (Alteration) Готовность (Изменение) 87
Alamir's Fundamental Breakdown (Divination) Компонентный анализ Аламира (Прорицание) 87
Augmentation I (Invocation/Evocation) Увеличение повреждений I (Призывание/Воплощение) 88
Bone Club (Enchantment/Charm, Necromancy) Костяная булава (Чары/Очарование, Некромантия) 88
Delay Death (Enchantment/Charm, Necromancy) Отсрочка смерти (Чары/Очарование, Некромантия) 88
Far Reaching I (Alteration) Дальнобойность I (Изменение) 89

Galambir's Divine Apparition (Illusion) Божественное видение Галамбира (Иллюзия) 89
Galambir's Tele-vision (Illusion) Теле-видение Галамбира (Иллюзия) 89
Garking's Freezer (Invocation/Evocation) Замораживатель Гаркина (Призывание/Воплощение) 90
Hovering Skull (Necromancy) Летающий череп (Некромантия) 90
Invisible Mail (Evocation, Abjuration) Невидимый доспех (Воплощение, Отречение) 91
Iron Mind (Abjuration) Железная воля (Отречение) 91
Lorloveim's Creeping Shadow (Illusion) Ползучая тень Лорловейма (Иллюзия) 91
Maximilian's Stony Grasp (Evocation) Каменная рука Максимилиана (Воплощение) 92
Minor Malison (Enchantment/Charm) Малое проклятие (Чары/Очарование) 92
Pain Touch (Necromancy*) Боль (Некромантия*) 92
Snapping Teeth (Conjuration/Summoning, Alteration) Щелкающие зубы 93
Spirit Armor (Necromancy) Духовный доспех (Некромантия) 93
Squaring the Circle (Alteration) Квадрат в круг (Изменение) 93
Watery Double (Conjuration/Summoning, Enchantment) Водный двойник 94
Wizard Sight (Divination) Волшебный Взгляд (Прорицание) 95
Protection from Amorphs Защита от Аморфных Существ (Защита) 95
Solvent of Corrosion Кислотный Растворитель (Колдовство/Вызывание, Алхимия) 95
Lance of Disruption Копье Разрушения (Призывание/Трансформирование, Элементный Воздух, Сила) 96
Lesser Sign of Sealing Малый Охранный Символ (Защита, Геометрия) 96
Bands of Sirellyn Полосы Сирлина (Колдовство/Вызывание) 97
Wall of Water Стена Воды (Призывание/Трансформирование, Элементная Вода) 97
Bone Dance Танец костей (Necromancy) 98
False Face Личина (Necromancy, Alteration) 99
Skulltrap Череп-ловушка (Necromancy, Evocation) 99

4Й УРОВЕНЬ 99

4й уровень (PHB) **99**
Charm Monster (Enchantment/Charm) Очаровать монстра (Чары/Очарование) 100
Confusion (Enchantment/Charm) Замешательство (Чары/Очарование) 100
Contagion (Necromancy) Заражение (Некромантия) 101
Detect Scrying (Divination) Обнаружить наблюдение (Прорицание) 101
Dig (Evocation) Копать (Воплощение) 101
Dimension Door (Alteration) Дверь в измерении (Изменение) 102
Emotion (Enchantment/Charm) Эмоции (Чары/Очарование) 102
Enchanted Weapon (Enchantment) Зачарованное оружие (Чары) 103
Enervation (Necromancy) Обессиливание (Некромантия) 103
Evard's Black Tentacles (Conjuration/Summoning) Чёрные щупальца Эварда (Заклинание/Вызывание) 104
Extension I (Alteration) Продление I (Изменение) 104
Fear (Illusion/Phantasm) Страх (Иллюзия/Фантом) 104
Fire Charm (Enchantment/Charm) Огненные чары (Чары/Очарование) 105
Fire Shield (Evocation, Alteration) Огненный щит (Воплощение, Изменение) 105
Fire Trap (Abjuration, Evocation) Огненная ловушка (Отречение, Воплощение) 106
Fumble (Enchantment/Charm) Неуклюжесть (Чары/Очарование) 106
Hallucinatory Terrain (Illusion/Phantasm) Галлюцинация местности (Иллюзия/Фантом) 106
Ice Storm (Evocation) Ледяная буря (Воплощение) 107
Illusionary Wall (Illusion/Phantasm) Иллюзорная стена (Иллюзия/Фантом) 107
Improved Invisibility (Illusion/Phantasm) Улучшенная невидимость (Иллюзия/Фантом) 107
Leomund's Secure Shelter (Alteration, Enchantment) Надёжный приют Леоманда (Изменение, Чары) 108
Magic Mirror (Enchantment, Divination) Магическое зеркало (Чары, Прорицание) 108
Massmorph (Alteration) Массовое превращение (Изменение) 109
Minor Creation (Illusion/Phantasm) Малое сотворение (Иллюзия/Фантом) 109
Minor Globe of Invulnerability (Abjuration) Малый шар неуязвимости (Отречение) 109
Monster Summoning II (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров II (Заклинание/Вызывание) 110
Otiluke's Resilient Sphere (Alteration, Evocation) Упругая сфера Отилука (Изменение, Воплощение) 110
Phantasmal Killer (Illusion/Phantasm) Иллюзорный убийца (Иллюзия/Фантом) 110
Plant Growth (Alteration) Рост растений (Изменение) 111
Polymorph Other (Alteration) Перевоплотить другого (Изменение) 111

Polymorph Self (Alteration) Перевоплотить себя (Изменение) 112
Rainbow Pattern (Alteration, Illusion/Phantasm) Радужный узор (Изменение, Иллюзия/Фантом) 113
Rary's Mnemonic Enhancer (Alteration) Мнемонический усилитель Рари (Изменение) 113
Remove Curse (Abjuration) Снять проклятье (Отречение) 114
Shadow Monsters (Illusion/Phantasm) Монстры теней (Иллюзия/Фантом) 114
Shout (Evocation) Крик (Воплощение) 115
Solid Fog (Alteration) Сплошной туман (Изменение) 115
Stoneskin (Alteration) Каменная кожа (Изменение) 115
Vacancy (Alteration, Illusion/Phantasm) Незанятость (Изменение, Иллюзия/Фантом) 116
Wall of Fire (Evocation) Стена огня (Воплощение) 116
Wall of Ice (Evocation) Стена льда (Воплощение) 116
Wizard Eye (Alteration) Волшебный глаз (Изменение) 117

4й уровень (ADD-ON) **117**
Dilation I (Alteration) Расширение I (Изменение) 117
Divination Enhancement (Evocation) Улучшенное прорицание (Воплощение) 118
Duplicate (Conjuration/Summoning) Дубликат (Заклинание/Вызывание) 118
Far Reaching II (Alteration) Дальнобойность II (Изменение) 118
Greater Malison (Enchantment/Charm) Великое проклятье (Чары/Очарование) 119
Fire Aura (Abjuration) Огненная аура (Отречение) 119
Halo of Eyes (Abjuration, Conjuration) Венец из глаз (Отречение, Заклинание) 119
Locate Creature (Divination) Обнаружить существо (Прорицание) 120
Mask of Death (Necromancy) Посмертная маска (Некромантия) 120
Minor Spell Turning (Abjuration) Малое обращение заклятий (Отречение) 120
Mordenkainen's Celerity (Alteration, Invocation/Evocation) Стремительность Морденкайнена 121
Otiluke’s Dispelling Screen (Evocation, Abjuration) Развеивающий экран Отилука 121
Summon Lycanthrope (Conjuration/Summoning) Вызвать оборотня (Заклинание/Вызывание) 122
Thunder Staff (Invocation/Evocation) Посох грома (Призывание/Воплощение) 122
Turn Pebble to Boulder (Alteration) Превратить камешек в валун (Изменение) 123
Wind Breath (Evocation) Ураганный выдох (Воплощение) 123
Conjure Elemental-Kin Вызов Элементного Семейства (Колдовство/Вызывание, все Элементные, Геометрия) 124
Lesser Geas Малое Внушение (Очарование/Обаяние, Песня) 125
Psychic Protection Психическая Защита (Защита, Mentalism) 125
Mordenkainens Force Missiles Силовые Снаряды Морденкайнена (Призывание/Трансформирование, Сила) 126
Ultravision Ультразрение (Изменение) 126
Improved Strength Улучшенная Сила (Изменение) 126
Vitriolic Sphere Ядовитая Сфера (Колдовство/Вызывание, Элементная Вода, Алхимия) 127
Brainkill Разрушение мозга (Necromancy) 128
Empathic Wound Transfer Эмпатический перенос ран (Necromancy) 128
Summon Spirit Вызов духа (Necromancy) 129

5Й УРОВЕНЬ 130

5й уровень (PHB) **130**
Advanced Illusion (Illusion/Phantasm) Развитая иллюзия (Иллюзия/Фантом) 130
Airy Water (Alteration) Воздушная вода (Изменение) 130
Animal Growth (Alteration) Рост животных (Изменение) 130
Animate Dead (Necromancy) Анимировать умершего (Некромантия) 131
Avoidance (Abjuration, Alteration) Уклонение (Отречение, Изменение) 131
Bigby's Interposing Hand (Evocation) Преграждающая рука Бигби (Воплощение) 132
Chaos (Enchantment/Charm) Хаос (Чары/Очарование) 132
Cloudkill (Evocation) Убийственное облако (Воплощение) 132
Cone of Cold (Evocation) Конус холода (Воплощение) 133
Conjure Elemental (Conjuration/Summoning) Вызвать элементаль (Заклинание/Вызывание) 133
Contact Other Plane (Divination) Связаться с другим планом (Прорицание) 134
Demishadow Monsters (Illusion/Phantasm) Монстры полутеней (Иллюзия/Фантом) 135
Dismissal (Abjuration) Роспуск (Отречение) 135
Distance Distortion (Alteration) Искажение расстояния (Изменение) 135

Domination (Enchantment/Charm) Господство (Чары/Очарование) 136
Dream (Invocation, Illusion/Phantasm) Сон (Призывание, Иллюзия/Фантом) 136
Extension II (Alteration) Продление II (Изменение) 136
Fabricate (Enchantment, Alteration) Изготовить (Чары, Изменение) 137
False Vision (Divination) Фальшивое видение (Прорицание) 137
Feeblemind (Enchantment/Charm) Слабоумие (Чары/Очарование) 137
Hold Monster (Enchantment/Charm) Удержать монстра (Чары/Очарование) 138
Leomund's Lamentable Belaborment (Enchantment, Evocation) 138
Leomund's Secret Chest (Alteration, Conjuration/Summoning) 139
Magic Jar (Necromancy) Магический сосуд (Некромантия) 139
Major Creation (Illusion/Phantasm) Значительное сотворение (Иллюзия/Фантом) 141
Monster Summoning III (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров III (Заклинание/Вызывание) 141
Mordenkainen's Faithful Hound (Conjuration/Summoning) Гончая Морденкайнена 141
Passwall (Alteration) Пройти стену (Изменение) 142
Seeming (Illusion/Phantasm) Внешность (Иллюзия/Фантом) 142
Sending (Evocation) Послание (Воплощение) 142
Shadow Door (Illusion/Phantasm) Теневая дверь (Иллюзия/Фантом) 143
Shadow Magic (Illusion/Phantasm) Магия тени (Иллюзия/Фантом) 143
Stone Shape (Alteration) Формировать камень (Изменение) 143
Summon Shadow (Conjuration/Summoning, Necromancy) Вызвать тень 143
Telekinesis (Alteration) Телекинез (Изменение) 144
Teleport (Alteration) Телепорт (Изменение) 144
Transmute Rock to Mud (Alteration) Превратить камень в грязь (Изменение) 145
Wall of Force (Evocation) Стена силы (Воплощение) 145
Wall of Iron (Evocation) Стена железа (Воплощение) 145
Wall of Stone (Evocation) Стена камня (Воплощение) 146

5й уровень (ADD-ON) **146**
Far Reaching III (Alteration) Дальнобойность III (Изменение) 146
Force Shapechange (Necromancy) Изначальный облик (Некромантия) 147
Haag`s Hound (Conjuration/Summoning) Гончая Хаага (Заклинание/Вызывание) 147
Invulnerability to Normal Weapons (Abjuration) Неуязвимость для обычного оружия 148
Khazid's Procurement (Divination, Summoning) Поставщик Кхазида (Прорицание, Вызывание) 148
Know Value (Divination) Узнать стоимость (Прорицание) 149
Lower Resistance (Abjuration, Alteration) Магопробойник (Отречение, Изменение) 149
Magic Staff (Enchantment/Charm) Магический посох (Чары/Очарование) 149
Mind Fog (Enchantment/Charm) Отвлекающий туман (Чары/Очарование) 150
Mordenkainen’s Private Sanctum (Alteration, Abjuration) Защищенное убежище Морденкайнена 150
Mummy Rot (Necromancy) Гниение мумии (Некромантия) 150
Rary’s Telepathic Bond (Divination, Alteration) Телепатическая связь Рари (Прорицание, Изменение) 151
Safeguarding (Abjuration) Безопасность (Отречение) 151
Throbbing Bones (Necromancy) Дрожащие кости (Некромантия) 152
Von Gasik’s Refusal (Abjuration) Запрет Фон Газика (Отречение) 152
Wall of Bones (Conjuration/Summoning, Necromancy) Костяная стена 152
Prying Eyes Любопытные Глаза (Предсказание) 153
Vile Venom Мерзкий Яд (Колдовство/Вызывание, Элементная Вода, Алхимия) 154
Proofing versus Combustion Непроницаемость к Сгоранию (Защита, Элементный Огонь) 154
Rusting Grasp Разъедающая Хватка (Изменение, Элементная Вода, Алхимия) 155
Tensers Destructive Resonance Резонанс Тенсера (Призывание/Трансформирование, Сила) 155
Leomunds Hidden Lodge Скрытый Домик Леомунда (Изменение, Очарование/Обаяние) 156
Improved Blink Улучшенное Мигание (Изменение, Измерение) 157
Bind Undead Сдерживание нежити (Necromancy) 157
Bone Blight Разрушение костей (Necromancy/Alteration) 158
Graft Flesh Пересадка плоти (Necromancy/Alteration) 158

6Й УРОВЕНЬ 159

6й уровень (PHB) **159**

Antimagic Shell (Abjuration) Антимагическая оболочка (Отречение) 159
Bigby's Forceful Hand (Evocation) Сильная рука Бигби (Воплощение) 160
Chain Lightning (Evocation) Цепная молния (Воплощение) 160
Conjure Animals (Conjuration/Summoning) Призвать животных (Заклинание/Вызывание) 160
Contingency (Evocation) Неожиданность (Воплощение) 161
Control Weather (Alteration) Управлять погодой (Изменение) 161
Death Fog (Alteration, Evocation) Смертоносный туман (Изменение, Воплощение) 162
Death Spell (Necromancy) Смертоносное заклятье (Некромантия) 163
Demishadow Magic (Illusion/Phantasm) Магия полутени (Иллюзия/Фантом) 163
Disintegrate (Alteration) Дезинтеграция (Изменение) 164
Enchant an Item (Enchantment, Invocation) Зачаровать предмет (Чары, Призывание) 164
Ensnarement (Conjuration/Summoning) Поимка (Заклинание/Вызывание) 165
Extension III (Alteration) Продление III (Изменение) 166
Eyebite (Enchantment/Charm, Illusion/Phantasm) Острый глаз 166
Geas (Enchantment/Charm) Цель (Чары/Очарование) 167
Glassee (Alteration) Прозрачность стекла (Изменение) 167
Globe of Invulnerability (Abjuration) Шар неуязвимости (Отречение) 167
Guards and Wards (Evocation, Alteration, Enchantment/Charm) Стража и защита 168
Invisible Stalker (Conjuration/Summoning) Невидимый преследователь (Заклинание/Вызывание) 168
Legend Lore (Divination) Знание легенд (Прорицание) 169
Lower Water (Alteration) Понизить воду (Изменение) 169
Mass Suggestion (Enchantment/Charm) Массовое указание (Чары/Очарование) 170
Mirage Arcana (Illusion/Phantasm, Alteration) Непознанный мираж (Иллюзия/Фантом, Изменение) 170
Mislead (Illusion/Phantasm) Сбить с пути (Иллюзия/Фантом) 170
Monster Summoning IV (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров IV (Заклинание/Вызывание) 171
Mordenkainen's Lucubration (Alteration) Усердная работа Морденкайнена (Изменение) 171
Move Earth (Alteration) Двигать землю (Изменение) 171
Otiluke's Freezing Sphere (Alteration, Evocation) Замораживающая сфера Отилука 172
Part Water (Alteration) Раздвинуть воду (Изменение) 172
Permanent Illusion (Illusion/Phantasm) Постоянная иллюзия (Иллюзия/Фантом) 173
Programmed Illusion (Illusion/Phantasm) Программируемая иллюзия (Иллюзия/Фантом) 173
Project Image (Alteration, Illusion/Phantasm) Проектировать изображение 173
Reincarnation (Necromancy) Реинкарнация (Некромантия) 174
Repulsion (Abjuration) Отталкивание (Отречение) 174
Shades (Illusion/Phantasm) Тени (Иллюзия/Фантом) 175
Stone to Flesh (Alteration) Камень в плоть (Изменение) 175
Tenser's Transformation (Alteration, Evocation) Трансформация Тенсера (Изменение, Воплощение) 175
Transmute Water to Dust (Alteration) Превратить воду в пыль (Изменение) 176
True Seeing (Divination) Истинное видение (Прорицание) 176
Veil (Illusion/Phantasm) Вуаль (Иллюзия/Фантом) 177

6й уровень (ADD-ON) **177**
Augmentation II (Evocation) Увеличение повреждений II (Воплощение) 177
Blackmantle (Necromancy, Enchantment) Черная пелена (Некромантия, Чары) 177
Bloodstone's Spectral Steed (Necromancy) Нереальный жеребец Бладстоуна (Некромантия) 178
Claws of the Umber Hulk (Alteration) Когти амбер халка (Изменение) 178
Dead Man’s Eyes (Necromancy) Глаза мертвеца (Некромантия) 179
Dilation II (Alteration) Расширение II (Изменение) 179
Dragon Scales (Abjuration) Драконья чешуя (Отречение) 179
Forest's Fiery Constrictor (Conjuration/Summoning) Огненный удав Фореста 180
Invulnerability to Magical Weapons (Abjuration) Неуязвимость для магического оружия 180
Lorloveim's Shadowy Transformation (Illusion) Теневое превращение Лорловейма (Иллюзия) 180
Tentacles (Conjuration/Summoning, Alteration) Щупальца (Заклинание/Вызывание, Изменение) 181
Greater Sign of Sealing Большой Охранный Символ (Защита, Геометрия) 181
Arrow of Bone Костяная Стрела (Некромантия, Изобретение) 182
Dimensional Blade Межразмерный Клинок (Призывание/Трансформирование, Измерение, Изобретение) 182
Trollish Fortitude Троллья Сила (Некромантия) 183
Superior Magnetism Усиленный Магнетизм (Изменение) 184

Etherealness Эфирность (Измерение) 185
Corpse Host Перемещение в труп (Necromancy) 185
Ghoul Gauntlet Перчатка упыря (Alteration, Necromancy) 186
Transmute Bone to Steel Превращение кости в сталь (Alteration, Necromancy) 187

7Й УРОВЕНЬ 187

7й уровень (PHB) **187**
Banishment (Abjuration) Изгнание (Отречение) 188
Bigby's Grasping Hand (Evocation) Хватающая рука Бигби (Воплощение) 188
Charm Plants (Enchantment/Charm) Очаровать растения (Чары/Очарование) 188
Control Undead (Necromancy) Управлять неупокоенными (Некромантия) 189
Delayed Blast Fireball (Evocation) Огненный шар с замедленным взрывом (Воплощение) 189
Drawmij's Instant Summons (Conjuration/Summoning) Мгновенный вызов Дромиджа 189
Duo-Dimension (Alteration) Двухмерность (Изменение) 190
Finger of Death (Necromancy) Палец смерти (Некромантия) 190
Forcecage (Evocation) Клеть силы (Воплощение) 191
Limited Wish (Conjuration/Summoning, Invocation/Evocation) Ограниченное желание 191
Mass Invisibility (Illusion/Phantasm) Массовая невидимость (Иллюзия/Фантом) 191
Monster Summoning V (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров V (Заклинание/Вызывание) 192
Mordenkainen's Magnificent Mansion (Alteration, Conjuration) Великолепный особняк Морденкайнена 192
Mordenkainen's Sword (Evocation) Меч Морденкайнена (Воплощение) 192
Phase Door (Alteration) Фазовая дверь (Изменение) 193
Power Word, Stun (Conjuration/Summoning) Слово силы, ошеломить (Заклинание/Вызывание) 193
Prismatic Spray (Conjuration/Summoning) Призматические брызги (Заклинание/Вызывание) 194
Reverse Gravity (Alteration) Обратить гравитацию (Изменение) 194
Sequester (Illusion/Phantasm, Abjuration) Сокрытие (Иллюзия/Фантом, Отречение) 194
Shadow Walk (Illusion, Enchantment) Ходьба в тени (Иллюзия, Чары) 195
Simulacrum (Illusion/Phantasm) Подобие (Иллюзия/Фантом) 195
Spell Turning (Abjuration) Обращение заклятий (Отречение) 196
Statue (Alteration) Статуя (Изменение) 196
Teleport without Error (Alteration) Телепорт без ошибки (Изменение) 197
Vanish (Alteration) Пропасть (Изменение) 197
Vision (Divination) Прозрение (Прорицание) 197

7й уровень (ADD-ON) **198**
Acid Storm (Evocation) Кислотный дождь (Воплощение) 198
Bloodstone’s Frightful Joining (Necromancy) Ужасное вселение Бладстоуна (Некромантия) 198
Haag`s Antimagic Shell (Abjuration) Антимагическая сфера Хаага (Отречение) 199
Hatch the Stone from the Egg (Alteration, Enchantment/Charm, Evocation) Вырастить камень из яйца 199
Intensify Summoning (Conjuration/Summoning, Necromancy) Улучшенный призыв 199
Malec-Keth's Flame Fist (Evocation) Огненный кулак Малек-Кеса (Воплощение) 200
Shadowcat (Illusion) Теневой кот (Иллюзия) 200
Steal Enchantment (Enchantment/Charm) Украсть чары (Чары/Очарование) 200
Suffocate (Alteration, Necromancy) Душитель (Изменение, Некромантия) 201
Zombie Double (Necromancy) Зомби-двойник (Некромантия) 201
Neutralize Gas Нейтрализация Ядовитого Газа (Защита, Элементный Воздух, Алхимия) 202
Descent into Madness Провал в Безумие (Очарование/Обаяние, Ментализм) 202
Seven-Eyes Семиглазый (Защита, Колдовство/Вызывание) 203
Persistence Сохранение (Призывание/Трансформирование) 204
Wound Conferral Передача ран (Necromancy) 205

8Й УРОВЕНЬ 205

8й уровень (PHB) **205**
Antipathy-Sympathy (Enchantment/Charm) Антипатия-симпатия (Чары/Очарование) 205
Bigby's Clenched Fist (Evocation) Сжатый кулак Бигби (Воплощение) 206

Binding (Enchantment, Evocation) Путы (Чары, Воплощение) 207
Clone (Necromancy) Клон (Некромантия) 207
Demand (Evocation, Enchantment/Charm) Требование (Воплощение, Чары/Очарование) 208
Glassteel (Alteration) Стеклянная сталь (Изменение) 208
Incendiary Cloud (Alteration, Evocation) Зажигательное облако (Изменение, Воплощение) 209
Mass Charm (Enchantment/Charm) Массовое очарование (Чары/Очарование) 209
Maze (Conjuration/Summoning) Лабиринт (Заклинание/Вызывание) 209
Mind Blank (Abjuration) Очистить разум (Отречение) 210
Monster Summoning VI (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров (Заклинание/Вызывание) 210
Otiluke's Telekinetic Sphere (Evocation, Alteration) Телекинетическая сфера Отилука 210
Otto's Irresistible Dance (Enchantment/Charm) Неудержимый танец Отто (Чары/Очарование) 211
Permanency (Alteration) Постоянство (Изменение) 211
Polymorph Any Object (Alteration) Перевоплотить любой объект (Изменение) 212
Power Word, Blind (Conjuration/Summoning) Слово силы, ослепить (Заклинание/Вызывание) 212
Prismatic Wall (Conjuration/Summoning) Призматическая стена (Заклинание/Вызывание) 213
Screen (Divination, Illusion) Экран (Прорицание, Иллюзия) 213
Serten's Spell Immunity (Abjuration) Иммунитет к заклятьям Сертена (Отречение) 214
Sink (Enchantment, Alteration) Утопить (Чары, Изменение) 214
Symbol (Conjuration/Summoning) Символ (Заклинание/Вызывание) 215
Trap the Soul (Conjuration/Summoning) Поймать душу (Заклинание/Вызывание) 216

8й уровень (ADD-ON) **216**
Abi-Dalzim's Horrid Wilting (Alteration, Necromancy) Дикий сушняк Аби-Далзима 216
Airboat (Alteration, Enchantment/Charm) Летающая лодка (Изменение, Чары/Очарование) 216
Defoliate (Necromancy) Увядание (Некромантия) 217
Fear Ward (Abjration) Бесстрашие (Отречение) 217
Gunther’s Kaleidoscopic Strike (Invocation/Evocation) Склеротический удар Гюнтера 217
Homunculus Shield (Evocation, Necromancy) Гомункулус-защитник (Воплощение, Некромантия) 218
Shadow Form (Necromancy) Теневая форма (Некромантия) 218
Analyze Dweomer Анализирование Двиомера (Предсказание, Изобретение) 219
Iron Body Железное Тело (Изменение, Элементная Земля) 219
Heart of Stone Каменное Сердце (Некромантия) 220
Death Shroud Пелена смерти (Necromancy) 221
Life Force Transfer Перенос жизненной силы (Necromancy) 222

9Й УРОВЕНЬ 223

9й уровень (PHB) **223**
Astral Spell (Evocation) Астральное заклятье (Воплощение) 223
Bigby's Crushing Hand (Evocation) Сокрушающая рука Бигби (Воплощение) 224
Crystalbrittle (Alteration) Хрупкость хрусталя (Изменение) 224
Energy Drain (Evocation, Necromancy) Выкачивание жизненной силы (Воплощение, Некромантия) 225
Foresight (Divination) Предвидение (Прорицание) 225
Gate (Conjuration/Summoning) Врата (Заклинание/Вызывание) 226
Imprisonment (Abjuration) Заключение (Отречение) 226
Meteor Swarm (Evocation) Рой метеоров (Воплощение) 226
Monster Summoning VII (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров VII (Заклинание/Вызывание) 227
Mordenkainen's Disjunction (Alteration, Enchantment) Распад Морденкайнена (Изменение, Чары) 227
Power Word, Kill (Conjuration/Summoning) Слово силы, убить (Заклинание/Вызывание) 228
Prismatic Sphere (Abjuration, Conjuration/Summoning) Призматическая сфера 228
Shape Change (Alteration) Сменить форму (Изменение) 228
Succor (Alteration, Enchantment) Выручка (Изменение, Чары) 229
Temporal Stasis (Alteration) Временной застой (Изменение) 229
Time Stop (Alteration) Остановка времени (Изменение) 230
Weird (Illusion/Phantasm) Рок (Иллюзия/Фантом) 230
Wish (Conjuration/Summoning) Желание (Заклинание/Вызывание) 231

9й уровень (ADD-ON) **231**

Chain Contingency (Evocation) Цепь событий (Воплощение) 231
Elemental Aura (Abjuration, Evocation) Аура стихий (Отречение, Воплощение) 232
Estate Transference (Alteration) Переместить особняк (Изменение) 233
Glorious Transmutation (Alteration) Облагораживание (Изменение) 233
Wail of Banshee (Necromancy) Вопль баньши (Некромантия) 233
Programmed Amnesia Программируемая Амнезия (Очарование/Обаяние, Ментализм) 234
Sphere Of Ultimate Destruction Сфера Окончательного Разрушения (Колдовство/Вызывание, Измерение) 235
Death Ward Смертоносная защита (Abjuration, Necromancy) 236
Life Force Exchange Обмен жизненной силы (Necromancy) 237

О некоторых особенностях при описании заклятий

Форма описания заклятий соответствует приведенному в PHB. В списке заклятий и в их подробном описании появилась дополнительная графа – Источник. В ней указывается ресурс, из которого взято заклятье.

Используемые ресурсы:

SaM – Skills and Magic
CWH – Complete Wizard's Handbook
ToM – Tome of Magic
GG – сайт
NEC – The Complete Book of Necromancers

Форма описания заклятий

Название:

Каждое заклятье опознаётся по названию. В скобках после названия указана школа (для заклятий волшебников), к которой принадлежит заклятье. Когда указано больше одной школы, это заклятье является общим для всех данных школ.
Некоторые заклятья обратимы (их можно исполнить с эффектом противоположным стандартному заклятью). Это указано после названия заклятья. Жрецы с обратимыми заклятьями должны запоминать нужную версию. Например, жрец, желающий исполнить заклятье *разбить лагерь (create campsite)* должен в медитации и молитвах просить об этой форме заклятья. Имейте в виду, что могут последовать серьёзные наказания, если выбор заклятья находится в противоречии с характером жреца (к возможным наказаниям относятся отказ в определённых заклятьях, в целых уровнях заклятий, или даже во всех заклятьях на определённый период). Конкретный результат (если он будет) зависит от реакции божества покровительствующего жрецу, как определит DM.
Обратимые заклятья волшебников работают похожим образом. Когда учиться заклятье, в книгу заклятий заносятся обе формы. Однако волшебник должен решить при запоминании заклятья, какую его версию он желает исполнить, если только описание заклятья не утверждает обратного. К примеру, волшебник, запомнивший *камень в плоть (stone to flesh)* и желающий исполнить *плоть в камень (flesh to stone)*, должен ждать пока не сможет запомнить вторую форму заклятья (т.е. отдохнуть восемь часов и заучить её). Если он способен запомнить два заклятья 6-го уровня, он может запомнить каждую версию заклятья по разу или одну версию дважды.

Школа:

В скобках после названия заклятья дано название школы магии, к которой принадлежит заклятье. Для заклятий волшебников это определяет, какие заклятья может выучить волшебник специалист, в зависимости от школы специализации. Для заклятий жрецов, указание на школу служит только для справочных целей, чтобы показать к какой школе принадлежало бы заклятье, если мастеру нужно это знать для сопротивления заклятью (например, сопротивление эльфов к заклятьям очарования [charm spells]).

Сфера:

Эта запись имеется только у заклятий жрецов и указывает на сферу или сферы, куда попадает каждое заклятье.

Дальность:

Здесь указано расстояние от заклинателя до места, где происходит действие заклятья или откуда оно начинается. "0" показывает, что заклятье может быть использовано только на заклинателе, когда эффект заключается внутри или исходит их него. "Касание" означает, что заклинатель может использовать заклятье на других, если он сумеет физически прикоснуться к ним. Если не утверждается обратное, все другие заклятья центрируются на видимой заклинателю точке в пределах дальности заклинания. По желанию эта точка может быть существом или объектом. В основном, заклятье, действующее на ограниченное число существ в области, в первую очередь начинает влиять на ближайших от центра, если нет других параметров (таких как уровень или Hit Dice). Заклятья можно исполнять через узкие просветы, только если и зрение заклинателя, и энергию заклятья можно одновременно направить через просвет. Волшебник, стоящий за бойницей, может исполнять заклятья через неё; послать огненный шар через маленькую смотровую щель, через которую он глядит – другое дело.

Компоненты:

Здесь перечисляются категории необходимых компонентов, V для словесных, S для телесных, и M для материальных. Когда требуются материальные компоненты, они перечислены в описании заклятья. Если не утверждается обратного, при исполнении заклятья его компоненты расходуются. Святые символы священников не пропадают при исполнении заклятья. Для заклятий в которых материальные компоненты тратятся в конце заклятья, преждевременное разрушение компонентов прекращает заклятье.

Продолжительность:

Здесь указывается как долго сохраняется магическая энергия заклятья. Заклятья мгновенной продолжительности приходят и пропадают в момент их исполнения, хотя результаты этих заклятий могут оказаться постоянными и неисправимыми обычными средствами. Заклятья постоянной продолжительности длятся, пока действие не будет каким-нибудь образом сведено на нет, обычно заклятьем *развеять магию (dispel magic)*. У некоторых заклятий переменная продолжительность. В большинстве случаев заклинатель не может выбирать продолжительность заклятий. За заклятьями с установленной продолжительностью (например, 3 раунда за уровень волшебника) должен следить игрок. Заклятья переменной продолжительности (например, 1d4+3 раундов) скрыто записываются мастером. Ваш DM может предупредить вас когда продолжительность подходит к концу, но обычно нет признака того что заклятье вот-вот окончится; спросите у вашего мастера, чтобы точно знать как он решает это.
Определённые заклятья могут оканчиваться по желанию заклинателя. Чтобы закончить такое заклятье, создавший его заклинатель должен находится в пределах дальности от центра действия заклятья – в пределах того же расстояния, с которого можно исполнить заклятье. Также, заклинатель должен суметь произнести слова роспуска. Имейте в виду, что только исполнявший заклятье заклинатель может подобным образом развеять заклятья.

Время исполнения:

Эта запись важна, если используется дополнительный модификатор времени исполнения к инициативе. Если дано только число, время исполнения добавляется к броскам на инициативу заклинателя. Если для исполнения заклятья требуется раунд или несколько раундов, оно начинает действовать в конце последнего раунда времени исполнения. Если Делсенора исполняет заклятье, занимающее один раунд, оно начнёт действовать в конце раунда, в котором она начала его исполнять. Если для исполнения заклятья требуются три раунда, оно начнёт действовать в конце третьего раунда. Заклятья, требующие ход или больше, начинают действовать в конце указанного хода.

Область воздействия:

Здесь указано количество существ, объём, пределы, вес, и т.д., на которые действует заклятье. Заклятья с площадью или объёмом, форма которых может задаваться по желанию заклинателя, должны иметь минимальное расстояние в 10 футов в любом направлении, если в описании не указано обратного. Так, облако, получающее 10-футовый куб за уровень силы заклинателя, при создании 12-уровневым заклинателем, будет 10 футов×10 футов×120 футов, 20 футов×20 футов×30 футов, или любой похожей конфигурации, имеющей в сумме 12 10-футовых кубов. Комбинации вроде 5 футов×10 футов×240 футов невозможны, если не сказано иначе.

Некоторые заклятья (такие как *благословить (bless)*) влияют на друзей или врагов персонажа. Во всех случаях это относится к восприятию персонажа на момент исполнения заклятья. Например, хаотический добрый персонаж, состоящий в союзе с законопослушным нейтральным священником, получит пользу от заклятья *благословить (bless)* последнего.

Спасбросок:

Здесь указывается, позволяет ли заклятье цели совершить спасительный бросок и описывается эффект успешного спасения: "Отм." означает что заклятье не несёт эффекта; "1/2" означает что персонаж получает только половину обычного количества повреждения; "Нет" означает что спасительный бросок недопустим. Поправки Мудростью спасительных бросков применимы только для заклятий чар/очарования (enchantment/charm).

Твёрдые физические препятствия дают бонусы к спасительным броскам и снижают повреждение. На спасительные броски и повреждение могут повлиять укрытие и маскировка (DM располагает дополнительной информацией по этой теме).

Если DM так желает, существо, успешно спасшееся от заклятья не имеющего видимого физического эффекта (такого как *очаровать (charm), удержать (hold)* или *магический сосуд (magic jar)*), может почувствовать некоторую силу или покалывание, являющееся характеристикой магической атаки.

Полагается, что имеющиеся у существа предметы снаряжения и вещи сделали свой спасительный бросок против особой атаки, если существо сделало свой, и заклятье не утверждает обратного. Если существо не делает свой спасительный бросок, или если форма атаки особенно сильна, может быть придётся делать спасительные броски на целостность вещей, используя либо спасительные броски предметов (смотрите Главу 6 DMG) или спасительный бросок существа. DM скажет вам, когда это случится.

Каждый персонаж может добровольно воздержаться от спасительного броска. Это позволяет заклятью или похожей атаке, обычно дающей право спасительного броска, воздействовать на персонажа с полной силой. Подобным образом, любое существо может добровольно снизить своё сопротивление магии, позволяя заклятью автоматически сработать при использовании на нём. Вышеупомянутый отказ от спасительного броска или от сопротивления магии не обязан всегда быть добровольным. Если обманом заставить персонаж или существо снизить своё сопротивление, заклятье сработает в полную силу, даже если это не то заклятье, которое собиралась получить жертва. Жертва должна сознательно снизить своё сопротивление; не достаточно застигнуть её врасплох.

Например, персонаж получит спасительный бросок, если волшебник в партии внезапно атакует его огненным шаром, даже если до этого момента волшебник был дружественен. Однако, тот же самый персонаж не получит спасительного броска, если волшебник убедил его, что тот сейчас получит заклятье *левитации (levitate)*, но вместо этого сделал огненный шар. Ваш DM будет решать, когда NPC снизили своё сопротивление. Вы должны уведомить мастера, когда ваш персонаж снижает своё сопротивление.

Описание заклятья:

Текст даёт полное описание того, как заклятье работает и его игровых эффектов. Он охватывает большую часть типичных способов применения заклятья, если их больше одного, но не может упоминать каждое возможное применение, которое может найти игрок. В этих случаях, информация о заклятье в тексте должна давать руководство, как разрешить ситуацию.

Заклятья с несколькими функциями позволяют заклинателю во время исполнения выбирать, какую функцию он хочет использовать. Обычно одна функция многофункционального заклятья слабее, чем заклятье с одной функцией того же уровня.

Эффекты заклятий, дающие бонусы или пенальти к способностям, броскам на атаку, броскам на повреждение, спасительным броскам, и т.д., обычно не складываются друг с другом или с другой магией: работает один сильнейший эффект. Например, боец пьёт *снадобье силы великана*и затем получает заклятье волшебников 2-го уровня *сила (strength)*. Действует только самая сильная магия (снадобье). Тем не менее, когда окончится время действия снадобья, заклятья *силы* по-прежнему будет действовать, пока не кончится и его время.

Названия школ, сфер и «классических» заклятий взяты из PHB от Eliz'ы.

В дополнение к обычным характеристикам заклинания (диапазон, компоненты, продолжительность, Время исполнения, область поражения и инстинктивная защита), несколько дополнительных характеристик включены в эти новые заклинания. Они относятся к материалу, обсужденному в Главе 8 и включают следующие пункты:

Незаметность Использования:

Это описывает, насколько легко заклинание может быть брошено без определения действий заклинателя. Данное число – это базовый модификатор к проверке Интеллекта наблюдателя, основанной на физических компонентах и Времени Активирования заклинания. Однако, Данжон Мастер может применять ситуационные модификаторы, если он захочет.

Видимый Признак:

Заклинания обладают видимыми признаками в пределах от маленького до гаргантюа, описывающие насколько захватывающие и значимые эффекты заклинания.

Сбивание с Ног:

Если заклинание создает шанс сбивания с ног, когда оно ударяет существо, то кубик сбивания с ног отмечен здесь.

Критические Удары:

Если заклинание способно к порождению проверки критического удара, размер заклинания, число определённых мест попадания, и тип повреждения отмечены здесь. Например, *разряд молнии* был бы отмечен как большой (1d3 попадания), и электричество. Огромные существа обращаются с заклинаниями, как будто они один размер меньше, а заклинания, попадающие в существ гаргантюа, как будто они были два размера меньше.
Если вы не используете никакую из этих необязательных характеристик заклинания в вашей кампании, просто игнорируете информацию; основное описание заклинания может использоваться для игры в большинстве кампаний.

1й Уровень

1й уровень (PHB)

Affect Normal Fires (Alteration) Воздействовать на обычный огонь (Изменение)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**10-фт. радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет волшебнику заставить немагический огонь – от маленького как факел или лампа, до большого как область воздействия – уменьшить размер и яркость до уровня простых угольков, или увеличить свет до уровня дневного света и сделать радиус освещения в два раза больше нормального. Имейте в виду, что это не влияет ни на потребление топлива, ни на повреждение от огня. Волшебник может изменить любой один или все огни в области воздействия. Одним жестом он может менять их интенсивность, пока заклятье в силе. Заклятье будет длиться, пока заклинатель не отменит его, не выгорит всё топливо, или не истечёт продолжительность. Также заклинатель может погасить все огни в области, что немедленно израсходует заклятье. Заклятье не влияет на огненных элементалей (fire elementals) или похожих существ.

Alarm (Abjuration, Evocation) Тревога (Отречение, Воплощение)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4 ч. + 1/2 ч./уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**До 20-футового куба**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется заклятье *тревога*, волшебник делает выбранную область способной реагировать на присутствие любого существа крупнее обычной крысы – всего, что занимает больше чем примерно 1/2

кубического фута в объёме или больше трёх фунтов по весу. Областью воздействия может служить проход, часть пола, лестница, и т.д. Как только любое существо входит в охраняемую область, касается её, или другим образом контактирует с ней, не произнося пароль, установленный заклинателем, заклятье *тревога* издаёт громкий звон, который можно отчётливо слышать в 60 футовом радиусе (снизьте радиус на 10 футов за каждую промежуточную дверь и на 20 футов за каждую значительную промежуточную стену). Звук длиться один раунд, а затем прекращается. Эфирные или астрально спроектированные существа не вызывают срабатывание тревоги, но летающие и левитирующие существа, невидимые существа, или бесплотные и газообразные существа фиксируются. Заклинатель может убрать тревогу, одним словом.
Материальные компоненты этого заклятья – крошечный колокольчик и кусочек очень тонкой серебряной проволоки.

Armor (Conjuration) Броня (Заклинание)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья волшебник создаёт магическое силовое поле, которое действует, как если бы это была чешуйчатая кольчуга (scale mail – AC 6). Заклятье не приносит эффекта уже бронированной персоне или существу с Классом Брони 6 или лучше. Оно не кумулятивно с заклятьем *щит*, но кумулятивно с бонусом за Ловкость и, в случае бойца/мага, с бонусом за щит. Заклятье *броня* не препятствует движению и не мешает исполнению заклятий, и не добавляет веса или нагрузки. Оно длится, пока не будет успешно развеяно или пока носитель не получит кумулятивного повреждения в сумме больше чем 8 пунктов + 1 пункт за уровень заклинателя. (Важно знать, что броня *не* поглощает повреждение. Она просто дарит AC 6; носитель по-прежнему претерпевает полное повреждение со всех успешных атак). Так, носитель может пострадать на 8 пунктов от атаки, затем несколькими минутами позже перенести ещё 1 пункт повреждения. Если заклятье не было исполнено волшебником 2-го или более высокого уровня, оно к этому времени будет развеяно. Пока не развеяно, заклятье *броня* дарует носителю все выгоды полученного Класса Брони.
Материальный компонент – кусочек хорошо обработанной кожи, благословлённой жрецом.

Audible Glamer (Illusion/Phantasm) Звуковое волшебство (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**60 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Зона слышимости**	**Спасбросок:**	**Особый**

Когда исполняется заклятье *звуковое волшебство*, волшебник заставляет возникнуть звук на любом нужном расстоянии (в пределах дальности), и по желанию имитировать приближение, удаление, или оставаться на месте. Однако громкость создаваемого звука находится в прямом отношении с уровнем заклинателя. Громкость базируется на самом низком уровне, на котором может быть исполнено заклятье – на 1-м уровне. Шум *звукового волшебства* на этом уровне в максимуме равен шуму четырёх человек. Каждый дополнительный уровень опыта волшебника прибавляет подобную громкость, поэтому на 2-ом уровне волшебник может заставить заклятье вызвать звук равный шуму восьми людей. Так, можно создавать звуки разговоров, пения, криков, ходьбы, марша, или бега. Слуховая иллюзия, созданная заклятьем *звукового волшебства*, может фактически изобразить любой тип звука, но соответствующая громкость должна быть соразмерна уровню волшебника, творящего заклятье. Полчище бегущих и пищащих крыс имеет примерно ту же громкость, что и восемь бегущих и кричащих людей. Ревущий лев равен по громкости шума 16 людям, когда ревущий дракон равен по громкости шума не менее чем 24 людям.
Персонаж, утверждающий, что он не верит звуку, получает спасительный бросок, и если он удастся, персонаж услышит слабый и безусловно фальшивый звук, исходящий со стороны заклинателя. Заметьте, что заклятье может улучшить эффективность заклятья призрачная сила (phantasmal force).
Материальный компонент заклятья – щипок шерсти и маленький комок воска.

Burning Hands (Alteration) Пылающие руки (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**1/2**

Когда волшебник исполняет это заклятье, струи обжигающего пламени выстреливают из кончиков его пальцев. Он должен держать руки так, чтобы создать веероподобную пелену пламени: большие пальцы волшебника должны касаться один другого, остальные пальцы должны быть широко расставлены. Пылающие руки посылают струи пламени на 5 футов с разбросом на 120 градусов в горизонтальной плоскости перед волшебником. Любое существо в области пламени терпит 1d3 пунктов повреждения, плюс 2 пункта за каждый уровень опыта волшебника, максимум до 1d3+20 пунктов огненного повреждения. Успешно спасшиеся против заклятья получают половину повреждения. Возгораемые материалы, которых коснулось пламя, горят (например, ткань, бумага, пергамент, тонкая древесина, и т.д.). Если не предпринимать других действий, на следующий раунд такие материалы можно затушить.

Cantrip (All Schools) Фокус (Все школы)

Дальность:	**10 футов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Фокусы – малые заклятья, изучаемые волшебниками в период ученичества, независимо от школы. Заклятье *фокус* является практическим методом для ученика, учащим его как извлекать незначительные количества магической энергии. Как только оно сотворено, заклятье *фокус* позволяет заклинателю создавать малые магические эффекты на время продолжительности заклятья. Однако эти эффекты столь незначительны, что на них наложены серьёзные ограничения. Они совершенно не в состоянии привести к потере хит поинтов, не могут повлиять на концентрацию заклинателей, и смогут создать только маленькие, очевидно магические материалы. Более того, материалы, созданные фокусом крайне хрупкие, и не могут использоваться в виде никаких инструментов. Наконец, фокусу не хватает силы чтобы продублировать эффекты любых других заклятий.
В чём бы фокус не проявлялся, он остаётся в действии только пока волшебник концентрируется. Волшебники обычно используют фокусы чтобы впечатлить простолюдинов, изумить детей, и осветить монотонную жизнь. Обычные трюки с фокусами включают звон эфирной музыки, распускание увядших цветов, светящиеся шары, летающие над рукой заклинателя, дуновение ветра, задувающее свечи, придание аромата и привкуса лёгкой еде, и маленькие вихри для уборки пыли под коврами. В комбинации с заклятьем незримый слуга (unseen servant), это инструмент для упрощения волшебнику процесса содержания дома и проведения развлечений.

Change Self (Illusion/Phantasm) Превратить себя (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2d6 рнд. + 2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет волшебнику менять свой внешний вид – включая одежду и снаряжение – чтобы выглядеть на 1 фут ниже или выше; худым, полным, или средним; человеком, человекоподобным, или любым другим двуногим существом примерно по форме человека. Заклинатель не может воспроизвести конкретную личность. Заклятье не приносит способности или особенности поведения выбранной формы. Продолжительность заклятья составляет 2d6 раундов плюс два дополнительных раунда за уровень опыта заклинателя. При определённых обстоятельствах DM может разрешить спасительный бросок за недоверие: например, если заклинатель ведёт себя очевидно несовместимо с выбранной ролью. Заклятье не изменяет свойства осязательного ощущения (т.е. прикосновения) заклинателя или его снаряжения, и обман можно обнаружить этим способом.

Charm Person (Enchantment/Charm) Очаровать персону (Чары/Очарование)

Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 персона**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье воздействует на одну персону, на которую оно направлено. Термин *персона* включает любого двуногого человека, получеловека или человекоподобного размером с человека или меньше, например, брауни (brownies), дриад (dryads), карликов, эльфов, гноллов (gnolls), гномов, гоблинов, полу-эльфов, хафлингов, полу-орков, хобгоблинов, людей, кобольдов, людей ящеров (lizard men), никси (nixies), орков, пикси (pixies), спрайтов (sprites), троглодитов (troglodytes), и других. Так, боец 10-го уровня может быть очарован, но людоед (ogre) – нет.
Для избежания эффекта персона получает спасительный бросок против заклятья, со всеми поправками за Мудрость (смотрите Таблицу 5). Если персона получает повреждение от группы заклинателя в раунд исполнения заклятья *очарования*, к спасительному броску жертвы прибавляется дополнительный бонус +1 за хит поинт полученного повреждения.
Если получатель заклятья не делает спасительный бросок, он смотрит на заклинателя как на друга, которому можно доверять, и союзника, о котором нужно заботиться и которого нужно защищать. Заклятье не позволяет заклинателю управлять зачарованным существом как автоматом, но любое слово или действие заклинателя оценивается как можно положительней. Так, зачарованная персона не подчинится команде совершить самоубийство, но она может поверить заверениям заклинателя, что единственный шанс спасти его жизнь в том, чтобы персона задержала наступающего красного дракона на "минутку или две". Обратите внимание также, что заклятье не наделяет заклинателя большими лингвистическими способностями, чем те, которыми он обладает (т.е. он должен говорить на языке жертвы, чтобы передавать команды).
Продолжительность заклятья – функция от Интеллекта зачарованной персоны связанная со спасительным броском. Заклятье может сломаться, если будет сделан успешный спасительный бросок, а этот спасительный бросок проверяется периодически, в соответствии с Интеллектом существа (смотрите следующую таблицу). Если заклинатель причиняет вред, или пытается причинить вред зачарованной персоне открытым действием, или на персоне успешно сработало заклятье развеять магию (dispel magic), заклятье *очарования* сломано. Если на существо действуют одновременно два эффекта *очарования*, результат определяется мастером. Он может меняться от того, что один эффект является доминирующим, до того, что субъект будет раздираться конфликтующими желаниями или до новых спасительных бросков, могущих аннулировать оба заклятья. Имейте в виду, что субъект будет иметь полную память о событиях имевших место, когда он был зачарован.

Значение Интеллекта	**Время между проверками**
3 или меньше	3 месяца
4-6	2 месяца
7-9	1 месяц
10-12	3 недели
13-14	2 недели
15-16	1 неделя
17	3 дня
18	2 дня
19 или больше	1 день

Примечание: Период между проверками – это период времени, в который происходит проверка. Когда делать проверку в это время определяется (случайно или выборочно) мастером. Проверка делается скрытно.

Chill Touch (Necromancy) Леденящее прикосновение (Некромантия)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**3 рнд. + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Когда заклинатель исполняет это заклятье, голубое свечение окружает его руку. Эта энергия атакует жизненную силу любого живого создания, на которое волшебник совершит успешную рукопашную атаку. Существо, получившее прикосновение, должно сделать успешный спасительный бросок против заклятья или потерпеть 1d4 пунктов повреждения и потерять 1 пункт Силы. Если спасение успешно, существо остаётся невредимым. Существа с неопределённой Силой за каждое удавшееся прикосновение подвергаются пенальти -1 к броскам на атаку. Потерянная Сила возвращается со скоростью 1 пункта за час. Повреждение должно быть исцелено магически или вылечено естественным образом.
На неупокоенных существ это заклятье имеет особое воздействие. Неупокоенные, к которым прикоснулся заклинатель, не терпят повреждения и потери Силы, но должны успешно спастись от заклятья или спасаться бегством 1d4 раунда + 1 раунд за уровень заклинателя.

Color Spray (Alteration) Разноцветные брызги (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Клин 5 х 20 х 20 футов**	**Спасбросок:**	**Особый**

Исполняя это заклятье, волшебник создаёт яркие брызги режущих глаза цветов, которые вырываются из его руки в форме веера. От одного до шести существ (1d6) в области воздействия попадают под эффект в порядке увеличения расстояния от волшебника. Всем существам выше заклинателя по уровню, и всем 6-го уровня или с 6-ю Хит Дайсами и больше, даётся право на спасительный бросок против заклятья. Ослеплённые или невидящие существа не попадают под действие заклятья.
Существа, которым не положен или которые не сделали спасительный бросок, и те, у кого Хит Дайс или уровни ниже или равны уровню заклинателя, теряют сознание на 2d4 раундов; имеющие Хит Дайс или уровни на 1 или 2 выше уровня волшебника слепнут на 1d4 раунда; имеющие Хит Дайс или уровни на 3 или больше выше уровня заклинателя становятся ошеломлёнными (кружится голова, нет возможности связно думать или действовать) на один раунд.
Материальные компоненты для этого заклятья – по щепотке порошка или песка, окрашенного красным, жёлтым, и синим.

Comprehend Languages (Alteration) Постигнуть языки (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**5 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 говорящее существо или написанный текст**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник становится способным понять произносимые слова существа или прочесть написанное сообщение, непостижимое иным способом (такое как надпись на другом языке). В обоих случаях волшебник должен прикоснуться к существу или к надписи. Помните, что способность прочесть вовсе не включает в себя понимание материала, и также заклятье не позволяет заклинателю говорить или писать на неизвестном языке. Написанный материал можно читать со скоростью одной страницы или её эквивалента за раунд. Магические записи прочесть нельзя, разве что узнать, что они магические, но заклятье часто оказывается полезным в расшифровке карт сокровищ. Заклятье можно обмануть определённой защитной магией (заклятьями 3-го уровня тайная страница (secret page) и иллюзорная запись (illusionary script)), и оно не открывает сообщений, которые были замаскированы в других отношениях обычном тексте.
Материальные компоненты этого заклятья – щепотка сажи и несколько крупинок соли.
Противоположное данному заклятью, запутать языки (confuse languages), отменяет заклятье постигнуть языки или представляет запись или речь существа непонятной на то же время, что дано выше.

Dancing Lights (Alteration) Танцующие огни (Изменение)

Дальность:	**40 ярд. + 10 ярд./уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**1**

Область воздействия: Особая **Спасбросок: Нет**

Когда исполняется заклятье *танцующие огни*, волшебник по своему выбору создаёт от одного до четырёх огней, напоминающих либо факела или светильники (и отбрасывающих соответствующий свет), либо сияющие сферы света (как блуждающие огни – will-o-wisps), либо одну слабо светящуюся напоминающую человека форму, отчасти похожую на существо с Элементального Плана Огня. Танцующие огни движутся по желанию заклинателя, вперёд или назад, прямо или заворачивая за углы, не заставляя волшебника концентрироваться на таком движении. Заклятье нельзя использовать для ослепления (смотрите заклятье 1-го уровня свет (light)), и оно угасает при выходе за пределы дальности или продолжительности.
Материальный компонент этого заклятья – кусочек фосфора или гнилушки, или светлячок.

Detect Magic (Divination) Обнаружить магию (Прорицание)

Дальность: **0** **Компоненты:** **V, S**
Продолжительность: **2 рнд./уровень** **Время исполнения:** **1**
Область воздействия: **Куб 10 х 60 футов** **Спасбросок:** **Нет**

Когда исполняется заклятье *обнаружить магию*, волшебник обнаруживает наличие магического излучения на пути шириною в 10 футов и длиною в 60 футов, в направлении, куда он стоит лицом. Можно определить интенсивность магии (слабая, неясная, умеренная, сильная, подавляющая), и у волшебника есть 10% шанс за уровень распознать присутствие конкретного вида магии (изменение, заклинание, и т.д.). Заклинатель может поворачиваться, сканируя за раунд сектор в 60 градусов. Каменная стена толщиной в 1 фут или больше, сплошной метал толщиной в 1 дюйм, или ярд или больше сплошной древесины блокирует заклятье. Магические области, множество видов магии, или сильные местные магические излучения могут смешать или скрыть более слабое излучение. Заметьте, что заклятье не обнаруживает присутствие добра или зла, и не обнаруживает характер. Существа с других планов не обязательно магические.

Detect Undead (Divination, Necromancy) Обнаружить неупокоенных (Прорицание, Некромантия)

Дальность: **0** **Компоненты:** **V, S, M**
Продолжительность: **3 хода** **Время исполнения:** **1 раунд**
Область воздействия: **60 фт. + 10 фт./уровень** **Спасбросок:** **Нет**

Заклятье позволяет заклинателю обнаружить всех неупокоенных существ в своих пределах. Область воздействия простирается в виде пути 10 футов шириной и 60 футов длиной (плюс 10 футов длины за уровень волшебника), в направлении, куда заклинатель стоит лицом. Осмотр направления требует один раунд, и заклинатель не должен двигаться. Хотя заклятье показывает направление, оно не даёт точных координат или расстояния. Оно обнаруживает неупокоенных через стены и препятствия, но блокируется 1 футом сплошного камня, 1 ярдом древесины или рыхлой земли, или тонким металлическим покрытием. Заклятье не показывает тип обнаруженных неупокоенных, только то, что они есть.
Материальный компонент для этого заклятья – немного земли с могилы.

Enlarge (Alteration) Увеличить (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность: **5 ярд. /уровень** **Компоненты:** **V, S, M**
Продолжительность: **5 рнд. /уровень** **Время исполнения:** **1**
Область воздействия: **1 существо или объект** **Спасбросок:** **Отм.**

Это заклятье вызывает немедленный рост существа или объекта, увеличивая и размер, и вес. Его можно наложить только на одно существо (или на симбиотический или общественный организм), или на один объект, не превышающий по объёму 10 футов за уровень заклинателя. Для воздействия на него, существо или

объект необходимо видеть. Он вырастает на 10% за уровень опыта волшебника, увеличивая на это значение высоту, ширину, и вес.
Всё надетое или имеющееся снаряжение существа увеличивается заклятьем. Противящимся жертвам дано право на спасительный бросок против заклятья. Успешный спасительный бросок означает что заклятье не удалось. Если для желаемого роста недостаточно места, существо или объект достигает максимально возможного размера, в процессе прорывая слабые ограждения, но сдерживается без причинения вреда более прочными материалами – заклятье нельзя использовать, чтобы ростом сокрушить существо.
Магические свойства заклятьем не увеличиваются – огромный *меч + 1* по-прежнему только +1, палочка размером с посох по-прежнему способна выполнять только нормальные функции, снадобье гигантского размера просто потребует большего глотка жидкости для работы магических эффектов, и т.д. Однако вес, масса, и сила попадают под воздействие. Так, блокирующий дверь стол станет тяжелее и эффективнее, брошенный камень будет иметь большую массу (и наносить большее повреждение), цепи станут массивнее, двери толще, тонкая верёвка обернётся длинным толстым канатом, и так далее. Хит поинты существа, Класс Брони, и броски на атаку не изменятся, но броски на повреждение вырастут пропорционально размеру. Например, боец в 160% от нормального размера наносит удар своим длинным мечом и выбрасывает 6 на повреждение. Изменённый бросок на повреждение станет 10 (это 6 x 1.6 = 9.6, округлённое к большему). Бонусы за Силу, класс, и магию не изменяются.
Обратное заклятье, *уменьшить (reduce)*, аннулирует заклятье *увеличить* или делает существо или объект меньше. Существо или объект теряет 10% своего настоящего размера за каждый уровень волшебника, до минимума в 10% от настоящего размера. Соответственно, размер уменьшается с шагом в 1 фут до меньше 1-го фута, шагом в 1 дюйм до 1-го дюйма, и шагом в 1/10 дюйма до минимума в 1/10 дюйма – получатель не может уменьшиться в небытие.
Например, великан ростом в 16 футов уменьшенный волшебником 15 уровня (15 шагов) будет уменьшаться до 1.6 футов (в девять шагов), затем до 6/10 фута или 7.2 дюйма (в один шаг), и наконец до 2.2 дюйма (за последние пять шагов). Уменьшающийся объект может повредить непрочные материалы, закреплённые к нему, но сам объект будет уменьшаться только пока он не повреждён. Противящимся существам разрешён спасительный бросок против заклятья.
Материальный компонент этого заклятья – щепотка железного порошка.

Erase (Alteration) Стереть (Изменение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 свиток или 2 страницы**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *стереть* убирает надписи магической или простой природы из свитка, и с одной или двух страниц бумаги, пергамента, или подобных поверхностей. Оно снимает взрывающиеся*, охранные знаки (glyphs of warding), печати серой змеи (sepia snake sigils)*, и *волшебные метки (wizard marks)*, но оно не убирает *иллюзорную запись (illusory script)* или *символы (symbols)* (смотрите эти заклятья). Немагические надписи стираются автоматически, если заклинатель касается их; иначе шанс на успех составляет 90%. К магическим надписям необходимо прикасаться, и вероятность стереть их составляет только 30%, плюс 5% за уровень волшебника, до максимума в 90% (например, 35% для заклинателя 1-го уровня, 40% для заклинателя 2-го уровня, и т.д.).

Feather Fall (Alteration) Падение пером (Изменение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, существо(а) или объект(ы) попавший под воздействие, немедленно принимает массу пушинки. Скорость падения тотчас сменяется на не более чем 2 фута в секунду (120 футов за раунд), и при приземлении с заклятьем в действии не причиняется повреждения. Однако, когда время действия заклятья заканчивается, падение происходит с нормальной скоростью. Заклятье может быть наложено на волшебника или на некоторое другое существо или объект, вплоть до максимального

расстояния, и длится один раунд за каждый уровень волшебника. *Падение пером* действует на один или больше объектов или существ в 10-футовом кубе, пока их максимальный вес не превышает общей суммы в 200 фунтов, плюс 200 фунтов за уровень заклинателя.
Например, при исполнении заклятья дальность для волшебника 2-го уровня составит 20 ярдов, продолжительность – 2 раунда, и предел веса – 600 фунтов. Заклятье влияет только на свободно падающие, летающие, или запущенные объекты (такие как снаряды). Оно не влияет на удар меча или атакующее с разбегу существо. Имейте в виду, что заклятье можно эффективно совмещать с *порывом ветра (gust of wind)* и подобными ему заклятьями.

Find Familiar (Conjuration/Summoning) Найти фамильяра (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**1 миля/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2d12 часов**
Область воздействия:	**1 фамильяр**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье позволяет заклинателю попытаться вызвать фамильяра, который будет действовать как его помощник и компаньон. Фамильяры типично оказываются маленькими существами, такими как кошки, лягушки, хорьки, вОроны, соколы, змеи, совы, ворОны, жабы, ласки, или даже мыши. Существо, действующее как фамильяр, может принести волшебнику пользу, передавая своему хозяину силу своих органов чувств, общаясь с ним, и одновременно служа как страж/скаут/шпион. Однако, в одно время у волшебника может быть только один фамильяр, и он не может управлять тем, какое существо откликнется на его зов, если вообще придёт.
Существо всегда разумнее остальных представителей своего вида (обычно на 2 или 3 пункта Интеллекта), и его связь с волшебником предоставляет ему исключительно долгую жизнь. Волшебник получает повышенные чувства фамильяра, которые дают волшебнику бонус +1 ко всем броскам на внезапность. Обычные фамильяры имеют 2-4 хит поинта плюс 1 хит поинт за уровень заклинателя, и Класс Брони 7 (из-за размера, скорости, и т.д.).
Волшебник имеет эмфатическую связь с фамильяром и может отдавать ему ментальные приказы на расстоянии до 1 мили. Помните, что эмфатические ответы от фамильяра по своему большинству довольно просты – хотя они и могут передавать несложные мысли, они зачастую переполнены инстинктивными реакциями. Так, хорёк-фамильяр, шпионящий за бандой орков в лесу, может потерять ход своих мыслей, когда увидит мышь. Конечно, его сообщения хозяину будут окрашены страхом перед "большими", за которыми он шпионит! Заклинатель не может видеть глазами фамильяра.
Если его разлучить с хозяином, фамильяр теряет 1 хит поинт каждый день, и умирает, если ослабеет до 0 хит поинтов. Если фамильяр находится в физическом контакте с волшебником, он получает спасительные броски волшебника против особых атак. Если особая атака нормально должна наносить повреждение, фамильяр при успешном спасительном броске не терпит повреждения, и терпит половину при неудачном. Если фамильяр погибает, волшебник должен незамедлительно сделать проверку на шок организма или умереть. Даже если он пройдёт проверку, волшебник потеряет 1 пункт Здоровья при гибели фамильяра.
Сила заклинания такова, что её можно опробовать только раз в году. Когда волшебник решает найти фамильяра, он должен заполнить жаровню древесным углём. Когда она хорошо разгорится, он добавляет ладана и растений стоимостью на 1,000 gp. Затем начинается произношение заклинания, которое должно продолжаться пока не придёт фамильяр или не закончится время исполнения. DM скрытно определяет все результаты. Помните, что большинство фамильяров не магические от природы, и что заклятье magic) не прогонит их.
Предумышленное плохое обращение, неспособность кормить и заботиться о фамильяре, или постоянные беспричинные запросы имеют неблагоприятное влияние на отношения фамильяра с его хозяином. Подготовка преднамеренной смерти собственного фамильяра навлекает сильное осуждение от определённых могучих существ, влекущее к ужасным результатам.

Бросок D20	**Фамильяр***	**Возможности чувств**
1-5	Кошка, чёрная	Отличное ночное зрение и превосходный слух
6-7	Ворон	Отличное зрение
8-9	Сокол	Очень хорошее дальнее зрение

10-11	Сова	Ночное зрение равное человеческому дневному, превосходный слух
12-13	Жаба	Широкоугольное зрение
14-15	Ласка	Превосходный слух и очень хорошая сила обоняния
16-20	В радиусе заклятья фамильяра нет	

DM может заменить их другими маленькими животными, водящимися в местности.

Расширенная версия таблицы вызова фамилиара.

Эта небольшая таблица сделана для магического заклинания первого уровня "Find Familiar" (Найти Фамилиара) в системе ролевых игр AD&D. Несмотря на то, что в этой таблице присутствует много относительно мощных существ, полагается, что волшебник действительно будет предан своему фамилиару и постарается сделать что угодно для его защиты. Тем не менее, я считаю, что эта таблица может быть использована только в том случае, когда волшебник, вызывающий фамилиара, действительно могущественен для выполнения своих обязательств, например, не ниже седьмого уровня.

Все фамилиары взяты из Руководства по Монстрам второй редакции AD&D. Так что тем, кто еще не обзавелся подобной книгой, настоятельно рекомендуется сделать это как можно скорее.

Также некоторые фамилиары, представленные здесь, имеют особенные требования по элайменту (aligment). Если волшебник пытается вызвать фамилиара, имеющего несовместимый элаймент, заклинание проваливается, и волшебник должен подождать один год (или, если Мастер смилостивится над несчастным, один уровень. В зависимости от того, что наступит раньше... ;)) перед следующей попыткой.

Некоторые из представленных здесь фамилиаров считаются монстрами (так оно и есть!), и даже хотя волшебник (и, может быть, партия) может прийти к соглашению, например, с auromvorax'ом, жители городов, куда партия будет заходить с этим зверем, могут их просто не понять...

Когда волшебник получает действительно выдающегося фамилиара, Мастер может поставить перед партией какую-нибудь ролевую проблему для того, чтобы показать насколько этот фамилиар редок. Также всегда необходимо помнить, что Мастеру решать, доступен данный фамилиар или нет. Если Мастер постановил, что такого фамилиара нет в окрестностях, заклинание проваливается со всеми нормальными эффектами. То есть не получится вызвать гигантского орла в болотах Амазонки, даже если вам этого так хочется.

Эта таблица предназначается прежде всего для Мастера, то есть игроку, ведущему волшебника, не разрешается заглядывать в таблицу во время произнесения заклинания Find Familiar даже в том случае, если игроку будет позволено самому бросить кубики. Я считаю, что игрок может прибавлять или отнимать один уровень своего волшебника от величины броска, хотя можно производить ту же операцию и с полным уровнем волшебника. Это поможет сымитировать мощнейший контроль волшебника над своим заклинанием. Также я считаю, что никаким волшебникам, кроме Conjurer'ов и Summoner'ов вообще не положено заглядывать в таблицу. Это подчеркнет еще больший контроль над заклинанием у этих специалистов. Также Мастера могут вводить свои правила для проведения этого заклинания и определения его провала. Имейте ввиду, что бросок 1d100 или модифицированный бросок 1d100 позволяет игроку выбрать тип вызываемого фамилиара и если игрок встает на путь манчкинизма, Мастер может ввести "дополнительные правила для неудачи"... Также следует учитывать, что между умным фамилиаром и волшебником всегда будут возникать дополнительные ролевые элементы, открывающие потрясающие возможности для отыгрывания. В дополнение к этому, при становлении высокоинтеллектуального существа фамилиаром волшебника, обычно заключается "сделка", то есть не будет слепого подчинения и обожания, взамен этого - контракт. По-моему, этот "контракт" действует подобно заклинанию Geas и обязательно должен быть подтвержден каким-либо образом (клятва, кровное родство...) Примете к сведению, что возможно тонко изменить суть заклинания Find Familiar с использованием подобных "контрактов", так можно ввести понятие "ограниченности срока службы".

Ладно, довольно теории, пора приступить к практике. Для бросков по этой таблице используется немного необычный метод. Сначала бросается 1d100, затем бросается 1d6. При выпадении на 1d6 результата 1-3, 1d100 бросается как обычно. При выпадении 4-6, необходимо прибавить 100 к результату 1d100. Если выпало больше, чем есть в таблице, то необходимо перебросить кости. Также необходимо помнить о модификациях уровнями.

Вы можете свободно добавлять своих собственных существ и убирать тех, которых вы считаете слишком мощными для вашей кампании. К несчастью, эта таблица еще не была как следует протестирована, так что можете использовать ее на свой страх и риск... ;))) Если у вас возникнут какие-нибудь пожелания или комментарии, пишите письма.

Вот несколько примеров того, как все работает:
Пример 1: Маг (mage) 5-го уровня пытается вызвать фамилиара. Он выбрасывает 120 (20 на 1d100 и 5 на 1d6 - 20+100=120), и не хочет модифицировать свой результат. Мастер смотрит в таблицу и говорит, что игрок может выбрать любую змею (из используемых в игре) в качестве фамилиара (повезло).
Пример 2: Маг 10-го уровня пытается вызвать фамилиара. Он выбрасывает 90 и хочет модифицировать результат своим уровнем для получения 100. После модификации он может выбрать ЛЮБОГО фамилиара, какого хочет!
Пример 3: Маг 20-го уровня пытается вызвать фамилиара. Он выбрасывает 04 и хочет потратить 3 уровня на модификацию. Он вычитает из 4 3 и получает в фамилиары aurumvorax'a. Результат: счастливый маг 20-го уровня.

Результат	**Фамилиар**	**Требование к элайменту**	**особенности**
01	Aurumvorax	Нет	Питается золотом
02	Bat, Common	Нет	Нет
03	Bat, Large	Нет	Нет
04	Bat, Huge	Любой Злой	Нет
05	Bat, Azmyth	Любой Нейтральный или Добрый	Нет
06	Bat, Night Hunter	Любой Злой	Нет
07	Bat, Sinister	Законопослушный Злой	Нет
08	Bat, Choose Any	Как выбранное существо	Нет
09	Giant Beetle, Bombardier	Нет	Нет
10	Giant Beetle, Boring	Нет	Нет
11	Giant Beetle, Fire	Нет	Нет
12	Giant Beetle, Rhino	Нет	Нет
13	Giant Beetle, Stag	Нет	Нет
14	Giant Beetle, Water	Нет	Нет
15	Giant Beetle, Choose Any	Нет	Нет
16	Bird, Blood Hawk	Нет	Нет
17	Bird, Boobrie	Нет	Нет
18	Bird, Condor	Нет	Нет
19	Bird, Crow	Нет	Нет
20	Bird, Giant Eagle	Нет	Нет
21	Bird, Eagle	Нет	Нет
22	Bird, Eblis	Любой Злой	10% шанс наличия магических способностей
23	Bird, Emre	Нет	Нет
24	Bird, Falcon	Нет	Нет
25	Bird, Flightless	Нет	Не умеет летать
26	Bird, Large Hawk	Нет	Нет
27	Bird, Kingfisher	Нет	Нет
28	Bird, Owl	Нет	Ночной
29	Bird, Giant Owl	Любой Нейтральный или Добрый	Ночной
30	Bird, Talking Owl	Любой Добрый	Требуется договор
31	Bird, Raven	Нет	Нет
32	Bird, Huge Raven	Нет	Нет
33	Bird, Giant Raven	Любой Нейтральный или Злой	Нет
34	Bird, Skyfisher	Нет	Нет
35	Bird, Swan	Нет	Нет
36	Bird, Vulture	Любой Нейтральный или Злой	Падальщик
37	Bird, Giant Vulture	Любой Нейтральный или Злой	Падальщик
38	Bird, Choose Any	Как выбранное существо	Как выбранное существо

39	Brain Mole	Любой	Питается псиониками
40	Great Cat, Cheetah	Нет	Нет
41	Great Cat, Jaguar	Нет	Нет
42	Great Cat, Leopard	Нет	Нет
43	Great Cat, Common Lion	Нет	Нет
44	Great Cat, Mountain Lion	Нет	Нет
45	Great Cat, Spotted Lion	Нет	Нет
46	Great Cat, Giant Lynx	Нет	Требуется договор
47	Great Cat, Choose Any	Нет	Как выбранное существо
48	Small Cat, Domestic	Нет	Нет
49	Small Cat, Wild	Нет	Нет
50	Small Cat, Elven	Любой Нейтральный или Добрый	Требуется договор
51	Small Cat, Choose Any	Как выбранное существо	Как выбранное существо
52	Centipede, Giant	Нет	Нет
53	Centipede, Huge	Нет	Нет
54	Centipede, Megalo-	Нет	Требуется договор
55	Centipede, Choose Any	Нет	Как выбранное существо
56	Cockatrice	Нет	Нет
57	Pyrolisk	Нет	Нет
58	Displacer Beast	Законопослушный Злой	Требуется договор
59	Dog, Wild	Нет	Нет
60	Dog, War	Нет	Нет
61	Dog, Blink	Законопослушный Добрый	Требуется договор
62	Dog, Death	Нейтральный Злой	Требуется договор
63	Dog, Choose Any	Как выбранное существо	Как выбранное существо
64	Dragonet, Faerie Dragon	Любой Добрый	Требуется договор
65	Dragonet, Fire Drake	Нет	Нет
66	Dragonet, Pseudodragon	Любой Нейтральный or Good	Требуется договор
67	Dragonet, Choose Any	Как выбранное существо	Как выбранное существо
68	Frog, Giant	Нет	Нет
69	Frog, Killer	Нет	Нет
70	Frog, Poisonous	Нет	Нет
71	Frog, Choose Any	Нет	Нет
72	Gloomwing, Moth	Нет	Нет
73	Gremlin, Gremlin	Любой Злой	Требуется договор
74	Gremlin, Fremlin	Любой Нейтральный или Добрый	Не будет сражаться; Требуется договор
75	Gremlin, Galltrit	Любой Злой	Требуется договор
76	Gremlin, Mite	Любой Злой	Требуется договор
77	Gremlin, Snyad	Любой Нейтральный	Требуется договор
78	Gremlin, Choose Any	Как выбранное существо	Как выбранное существо
79	Imp	Законопослушный Злой	Требуется договор
80	Quasit	Хаотичный Злой	Требуется договор
81	Insect, Choose Any	Нет	Нет, могут быть проблемы с питанием
82	Insect Swarm, Ants	Нет	Нет, ограниченный период жизни
83	Insect Swarm, Hoppers	Нет	Нет, ограниченный период жизни
84	Mammal, Wild Baboon	Нет	Нет
85	Mammal, Badger	Нет	Нет
86	Mammal, Banderlog	Нет	Нет
87	Mammal, Bhaergala	Нет	Требуется договор
88	Mammal, Wild Boar	Любой Хаотичный	Требуется договор

89	Mammal, Chattur	Нет	Нет
90	Mammal, Cooshee	Любой Нейтральный или Добрый	Требуется договор; маг должен быть эльфом
91	Mammal, Dakon	Нет	Требуется договор
92	Mammal, Debbi	Нет	Нет
93	Mammal, Goat	Нет	Нет
94	Mammal, Gorilla	Нет	Нет
95	Mammal, Hyena	Нет	Нет
96	Mammal, Jackal	Нет	Нет
97	Mammal, Monkey Spider	Нет	Требуется договор
98	Mammal, Skunk	Нет	Нет
99	Mammal, Sleek	Нет	Нет
100	Player's Choice Any	Как выбранное существо	Как выбранное существо
101	Mammal, Tyrg	Любой Нейтральный или Злой	Нет
102	Mammal, Warthog	Нет	Нет
103	Mammal, Weasel	Нет	Требуется договор
104	Mammal, Wolverine	Нет	Нет
105	Mammal, Choose Any	Как выбранное существо	Как выбранное существо
106	Small Mammal, Choose Any	Нет	Нет
107	Rat, Normal	Нет	Нет
108	Rat, Giant	Нет	Нет
109	Scorpion, Large	Нет	Нет
110	Snake, Amphisbaena	Нет	Нет
111	Snake, Boalisk	Нет	Нет
112	Snake, Constrictor	Нет	Нет
113	Snake, Giant Constrictor	Нет	Нет
114	Snake, Heway	Любой Злой	Нет
115	Snake, Poison	Любой Нейтральный или Злой	Нет
116	Snake, Giant Poison	Любой Нейтральный или Злой	Нет
117	Snake, Spitting	Любой Нейтральный или Злой	Нет
118	Snake, Jaculi	Нет	Нет
119	Snake, Winged	Нет	Нет
120	Snake, Choose Any	Как выбранное существо	Как выбранное существо
121	Spider, Hairy	Любой Злой	Нет
122	Spider, Large	Любой Нейтральный или Злой	Нет
123	Spider, Choose Any	Как выбранное существо	Нет
124	Stirge	Любой Нейтральный или Злой	Нет
125	Giant Toad, Ordinary	Нет	Нет
126	Giant Toad, Fire	Нет	Требуется договор
127	Giant Toad, Ice	Любой Нейтральный	Требуется договор
128	Giant Toad, Poisonous	Любой Нейтральный или Злой	Нет
129	Giant Toad, Choose Any	Как выбранное существо	Как выбранное существо
130	Wolf, Common	Нет	Нет
131	Wolf, Worg	Любой Нейтральный или Злой	Нет
132	Wolf, Dire	Нет	Требуется договор

133	Wolf, Winter	Любой Злой	Требуется договор
134	Wolf, Choose Any	Как выбранное существо	Как выбранное существо

Friends (Enchantment/Charm) Друзья (Чары/Очарование)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d4 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**60-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *друзья* позволяет волшебнику временно получить 2d4 пункта Обаяния. Разумные существа в области воздействия в момент исполнения заклятья должны немедленно сделать проверки реакции, основываясь на новом Обаянии персонажа. На тех, кто благосклонно настроен к заклинателю, он оказывает сильное впечатление, и они делают попытки стать его друзьями и помочь ему, как будет уместно в данной ситуации. Назойливые бюрократы могут решить стать услужливыми; угрюмые стражники ворот могут сделаться информативными; атакующие орки могут пощадить жизнь персонажа, и взять его в плен. Когда заклятье спадает, существа понимают, что они находились под влиянием, и их реакция определяется мастером. Компоненты для этого заклятья – мел (или белая пудра), чёрная краска (или сажа), и румяны, наложенные на лицо перед исполнением.

Gaze Reflection (Alteration) Отражение взгляда (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *отражение взгляда* создаёт перед волшебником блестящую зеркальную поверхность воздуха, которая движется вместе с ним. Любая атака взглядом, как атака василиска (basilisk), *чарующие глаза (eyes of charming)*, взгляд вампира, заклятье 6-го уровня *острый глаз (eyebite)*, и так далее, отражается на смотрящего, если он пытается установить зрительный контакт с заклинателем (заклинатель не претерпевает эффекта от атаки взглядом). Такие существа получают спасительный бросок против своего собственного воздействия взглядом. Заклятье не влияет на видимость или освещение и не эффективно против существ, эффект которых происходит от взгляда на них (таких как медуза). Это заклятье блокирует только активные атаки взглядом.

Grease (Conjuration) Жир (Заклинание)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**10 x 10 футов**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *жир* покрывает физическую поверхность скользким слоем жирной, сальной субстанции. Любое существо, входящее в область, или застигнутое в ней в момент исполнения заклятья, должно спастись от заклятья или поскользнуться и упасть. Успешно спасшиеся могут к концу раунда достичь ближайшего не*засаленного* участка. Оставшимся в области воздействия каждый раунд разрешено делать спасительный бросок, пока они не выйдут из области. DM должен регулировать спасительные броски по обстоятельствам; например, существо, несущееся по наклонной плоскости, которая неожиданно покрывается жиром, имеет мало шансов избежать эффекта, но возможность покинуть область воздействия почти гарантирована! Заклятье также можно использовать для создания жирного покрытия на предмете – верёвке, лестничных ступеньках, рукояти оружия, и т.д. Неиспользуемые физические объекты всегда попадают под воздействие этого заклятья, в то время как существа, которые несут или применяют предметы, получают спасительный бросок против заклятья для избежания эффекта. Если начальный спасительный бросок не удался, существо немедленно роняет предмет. Каждый раунд, когда существо пытается использовать жирный предмет, нужно делать спасительный бросок. Заклинатель может прекратить эффект одним словом; иначе он длится три раунда плюс один раунд за уровень.

Материальный компонент заклятья – кусочек свиной кожи или масла.

Hold Portal (Alteration) Держать проход (Изменение)

Дальность:	**20 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**20 кв. фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье магически запирает дверь, ворота, или створки из дерева, металла, или камня. Магический затвор прочно держит проход, как будто он был надёжно закрыт и заперт. Любое экстрапланарное существо (джин, элементаль, и т.д.) с Хит Дайсом 4 или больше может разбить заклятье и распахнуть дверь. Заклятье *стук (knock)* или успешное заклятье *развеять магию (dispel magic)* могут свести на нет действие *держать проход*. Удерживаемые двери можно сломать или физически вышибить.

Hypnotism (Enchantment/Charm) Гипноз (Чары/Очарование)

Дальность:	**5 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**30-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Жесты волшебника, вместе с его монотонной магической формулой, делают 1d6 существ в области воздействия восприимчивыми к указанию – короткому и разумно звучащему требованию (смотрите заклятье 3-го уровня *указание (suggestion)*). Требование следует давать после того, как было исполнено заклятье *гипноз*. До того момента успех заклятья неизвестен. Заметьте, что последующее указание не заклятье, а простое произнесённая настойчивая просьба (для работы заклятья заклинатель должен говорить на языке, понимаемом существом). Существа, успешно сделавшие спасительные броски, не находятся под действием гипноза. Те, кто особенно насторожен или враждебен, спасаются с бонусами от +1 до +3. Если заклятье исполняется на одном существе, которое встретилось взглядом с заклинателем, спасительный бросок совершается с пенальти -2. Существо, не сделавшее спасительный бросок не помнит, что заклинатель околдовывал его.

Identify (Divination) Опознать (Прорицание)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**1 предмет/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

При исполнении заклятья *опознать*, могут быть опознаны магические предметы, к которым последовательно прикасается волшебник. Восемь часов предшествующие исполнению заклятья нужно провести за очисткой предметов и устранением влияний, которые могут исказить и размыть их магические ауры. Если этот период был прерван, его нужно начать сначала. Когда произнесено заклятье, волшебник должен по очереди осмотреть каждый предмет. Любые последствия такого осмотра полностью попадают на волшебника и могут окончить заклятье, хотя волшебнику разрешён любой приемлемый спасительный бросок.
Шанс познания части информации о предмете равен 10% за уровень заклинателя, до максимума в 90%, выбрасывается мастером. Любой бросок в районе 96-00 указывает на неверную интерпретацию (91-95 ничего не открывает). За один осмотр можно открыть только одну функцию многофункционального предмета (т.е. волшебник 5-го уровня может попытаться определить природу пяти различных предметов, пяти различных функций одного предмета, или комбинацию того и другого). Если любая попытка прочтения терпит неудачу, заклинатель не может ничего больше узнать о предмете, пока не поднимется на уровень. Помните, что некоторые предметы, такие как особые магические тома, нельзя опознать этим заклятьем.
Предмет никогда не открывает своих конкретных бонусов атаки или повреждения, хотя можно определить факт, что он имеет несколько или множество бонусов. Если он имеет заряды, можно узнать только общее показание числа оставшихся зарядов: мощное (81%-100% от суммы возможных зарядов), сильное (61%-80%), умеренное (41%-60%), слабое (6%-40%), или неясное (пять зарядов или меньше). Неясный результат даётся в

приоритете, поэтому полностью заряженное *кольцо трёх желаний* всегда выглядит только неясно заряженным.
После исполнения заклятья и определением чего удалось узнать, волшебник теряет 8 пунктов Здоровья. Он должен отдыхать по часу для восстановления каждого пункта Здоровья. Если потеря 8 пунктов Здоровья снижает заклинателя ниже 1, он теряет сознание. Сознание не возвращается, пока не будет восстановлено всё Здоровье, для чего требуется 24 часа (один пункт за три часа для персонажа без сознания).
Материальный компонент этого заклятья – жемчужина (стоимостью хотя бы в 100 gp) и вымоченное в вине перо совы; настойку надо выпить до исполнения заклятья. Если в настойку добавить измельчённый в порошок *камень удачи (luckstone)*, прорицание становится намного сильнее: можно определить точные бонусы или заряды, и с одного прочтения можно определить функции многофункционального предмета. По выбору мастера, также можно узнать определённые свойства артефакта или реликвии.

Jump (Alteration) Прыгать (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d3 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Индивидуум, к которому прикоснулись в момент исполнения заклятья, наделяется силой совершать прыжок раз за раунд на время действия заклятья. Прыжки могут быть до 30 футов вперёд или прямо вверх, или на 10 футов назад. Горизонтальные прыжки вперёд или назад имеют низкую траекторию – около 2 футов на 10 футов преодолеваемого расстояния. Заклятье *прыгать* не гарантирует безопасного приземления или захвата в конце прыжка.
Материальный компонент этого заклятья – задняя нога кузнечика, которую заклинатель должен сломать при исполнении заклятья.

Light (Alteration) Свет (Изменение)

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**20-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье создаёт свечение по силе равное факелу в пределах фиксированного радиуса от центра заклятья. Объекты в темноте вне этой сферы можно видеть, в лучшем случае, как неопределённые и тенистые очертания. Заклятье центрируется в точке выбранной заклинателем, и для исполнения заклятья он должен видеть её через незакрытую ничем линию обзора. Свет может исходить из воздуха, камня, металла, дерева, или почти любого подобного материала.
Эффект немобилен, только если он специально не помещён на движимый объект или движущееся существо. Если заклятье накладывается на существо, нужно сделать соответствующие броски на сопротивление магии и спасение. Успешное сопротивление снимает заклятье, тогда как успешный спасительный бросок показывает, что заклятье центрировано прямо позади существа, а не на нём. Свет, принесённый в область магической темноты, не работает, но если он наложен прямо на магическую темноту, то он снимает её (но только на время действия заклятья *свет*, если действие темноты непрерывно).
Свет, центрированный на зрительных органах существа, ослепляет его, снижая его броски на атаку и спасительные броски на 4 и ухудшая на 4 Класс Брони. Заклинатель может завершить заклятье в любой момент, произнеся одно слово.
Материальный компонент – светлячок или кусочек фосфоресцирующего мха.

Magic Missile (Evocation) Магический снаряд (Воплощение)

Дальность:	**60 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1-5 целей**	**Спасбросок:**	**Нет**

Использование заклятья *магический снаряд* создаёт до пяти снарядов магической энергии, которые вырываются из кончиков пальцев волшебника и безошибочно бьют по своей цели. Это включает вражеские существа в рукопашной. Однако, чтобы нанести удар по цели, её нужно увидеть или обнаружить другим способом, поэтому почти полное укрытие, например, которое дают бойницы, может сделать заклятье бесполезным. Также, заклинатель должен суметь отличить цель. Он не может направить магический снаряд чтобы "ударить по командиру легиона", если только он не сможет выделить командира на фоне остальных солдат. Отдельные части существа выделить нельзя. Неодушевлённые предметы (замки, и т.д.) не могут быть повреждены заклятьем, и любые попытки сделать это впустую тратят снаряды. Против существ, каждая ракета наносит 1d4+1 пунктов повреждения.
За каждые два дополнительных уровня опыта, волшебник получает дополнительный снаряд – у него будет два на 3-ем уровне, три на 5-м уровне, четыре на 7-м уровне, и т.д., до пяти снарядов на 9-м уровне. Если у волшебника есть несколько снарядов, он может по желанию нанести ими удар по одному существу или по нескольким существам.

Mending (Alteration) Починка (Изменение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 объект**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье чинит маленькие разломы или разрывы в объектах. Оно соединит сломанное кольцо, звено цепи, медальон, или тонкий кинжал, при условии, что существует только один разлом. Керамические или деревянные объекты со множеством разломов можно невидимо соединить и сделать прочными, как новые. Дыра в кожаном мешке или мехе для вина полностью исцеляется заклятьем *починка*. Само по себе заклятье не чинит магические предметы любого типа. Через ход после исполнения заклятья магия на соединениях гаснет, и эффект нельзя развеять магически. Максимальный объём материала, который заклинатель может починить, составляет 1 кубический фут за уровень.
Материальный компонент этого заклятья – два маленьких магнита любого типа (по всей видимости, два магнитных железняка) или два точильных камня.

Message (Alteration) Сообщение (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**5 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник может шептать сообщения и получать ответы с маленькой вероятностью быть подслушанным. При сотворении заклятья волшебник скрытно или открыто показывает своим пальцем на каждое существо, включаемое в действие заклятья. Можно включать до одного существа за уровень. Когда волшебник шепчет, его сообщение перемещается по прямому пути и становится слышимым для всех включённых существ в пределах 30 футов, плюс 10 футов за уровень заклятья. Существа, получившие сообщение, могут прошептать ответ, который будет услышан заклинателем. Помните, что между заклинателем и получателем заклятья должен быть открытый путь. Сообщение должно быть на языке, на котором говорит заклинатель; это заклятье само по себе не дарует получателям понимание. Чаще всего это заклятье используется для проведения быстрых и закрытых обсуждений, когда заклинатель не хочет быть услышанным.
Материальный компонент заклятья – короткий кусок медной проволоки.

Mount (Conjuration/Summoning) Ездовое животное (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 часа + 1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 ездовое животное**	**Спасбросок:**	**Нет**

Посредством этого заклятья заклинатель вызывает обычное животное, которое будет служить ему в качестве ездового. Животное служит охотно и хорошо, но по истечении времени действия заклятья оно исчезает, возвращаясь на своё место. Тип полученного ездового животного зависит от уровня заклинателя; конечно, заклинатель может по желанию выбрать меньшее животное. К доступным животным относятся следующие:

Уровень заклинателя	**Ездовое животное**
1-3	Мул или лёгкая лошадь
4-7	Ломовая лошадь или боевая лошадь
8-12	Верблюд
13-14	Слон (и паланкин на 18 уровне)
15+	Грифон (и седло на 18 уровне)

Ездовое животное приходит без снаряжения для езды, если только оно не на класс ниже, чем тот, к которому причислен заклинатель; так, волшебник 4-го уровня может получить боевую лошадь без седла и упряжи, или лёгкую лошадь с седлом и упряжью. Характеристики полученного животного типичны для всех существ того же класса. Будучи сражённым, ездовое животное исчезает.
Материальный компонент заклятья – кусочек шерсти с вызываемого животного.

Nystul's Magical Aura (Illusion/Phantasm) Магическая аура Нистула (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Посредством этого заклятья, любой один предмет весом не более пяти фунтов за уровень заклинателя, может быть наделён аурой, которая будет заметна использующим обнаружение магии. Более того, заклинатель может задать тип обнаруживаемой магической ауры (изменение, заклинание, и т.д.), что эффективно маскирует действительную ауру предмета, если таковая есть, и если только собственная аура предмета не является исключительно мощной (например, если это артефакт). Если на объект несущий магическую ауру Нистула сотворить заклятье *опознать (identify)* или исследовать похожим образом, исследующий имеет шанс 50% распознать что аура была наложена чтобы сбить с толку излишне доверчивых. Иначе в ауру верят, и никакое тестирование не откроет истинную магию.
Компонент для этого заклятья – маленький шёлковый квадрат, который надо пронести над объектом, получающим ауру.

Phantasmal Force (Illusion/Phantasm) Призрачная сила (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**60 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**400 кв. фт. + 100 кв. фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье создаёт иллюзию любого объекта, существа, или силы, пока жертва находится в границах области воздействия заклятья. Иллюзия визуальна, и влияет на всех верящих существ (неупокоенные обладают иммунитетом), которые видят её. Оно не создаёт звука, запаха, или температуры. Эффекты, зависящие от этих чувств, обычно терпят неудачу. Иллюзия существует пока оппонент не нанесёт по ней удар – если только заклинатель не заставит иллюзию среагировать надлежащим образом – или пока волшебник не прекратит концентрацию на заклятье (по желанию, из-за движения, или успешной атаки, нанёсшей повреждение). Спасительные броски для иллюзий описываются в разделе "Иллюзии" в Главе 7: Магия и в Разрешении в Замечаниях о заклятьях. Существа, не верящие в иллюзию, видят её тем, что она представляет собой на самом деле, и добавляют +4 к спасительным броскам компаньонов, если это знание можно эффективно передать. Существа, верящие в иллюзию попадают под её эффекты (снова, как описано в Главе 7).

Заклинатель может передвигать иллюзорный эффект в пределах области воздействия. DM должен оценить эффективность заклятья; детальные принципы изложены в разделе "Иллюзии» в Главе 7: Магия и
в Разрешении вопросов иллюзий в Замечаниях о заклятьях.
Материальный компонент заклятья – кусочек овечьей шерсти.

Protection from Evil (Abjuration) Защита от зла (Отречение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, оно создаёт магический барьер вокруг получателя на расстоянии 1 фута. Барьер движется с получателем и несёт три основных эффекта:
Во-первых, все атаки проводимые злыми (или под воздействием злых чар) существами против защищённого существа подвергаются пенальти -2 к броску на атаку; любые спасительные броски инициируемые такими атаками делаются с бонусом +2.
Во-вторых, любая попытка овладеть (как атакой *магического сосуда (magic jar)*) или проявить ментальный контроль над (как способностью вампира *очаровать*) защищённым существом блокируется заклятьем. Имейте в виду, что защита не предотвращает само по себе *очарование* вампира, но предотвращает установление ментального контроля через барьер. Подобным образом, овладение жизненной силой попросту не подпускается. Оно не будет изгнано, если оно существовало до сотворения защиты.
В-третьих, заклятье предотвращает телесный контакт с существами экстрапланарной или вызванной природы (такими как воздушные слуги, элементали (elementals), импы (imps), невидимые преследователи (invisible stalkers), саламандры (salamanders), водяные духи (water weirds), ксорны (xorn), и другие). Это делает атаки таких существ естественным (телесным) оружием неудачными, а существо заставляет отступить, если такие атаки требуют прикосновения к защищённому созданию. Вызванные заклятьями или похожей магией животные подобным образом уклоняются от персонажа.
Эта защита оканчивается если защищённый персонаж делает рукопашную атаку против или давит барьером заблокированное существо.
Для завершения исполнения заклятья, волшебник должен начертить круг диаметром в 3 фута на полу (на земле) серебряным порошком.
Заклятье можно обратить и использовать как *защиту от добра (protection from good)*; вторая и третья выгоды не меняются. Материальный компонент для обратного – круг железного порошка.

Read Magic (Divination) Прочесть магию (Прорицание)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Посредством заклятья *прочесть магию*, волшебник сможет прочесть магические надписи на объектах – книгах, свитках, оружии, и подобном – которая иначе будет совершенно неразборчива (персональные книги волшебника и работы, уже прочтённые магически, понятны). Эта расшифровка нормально не вызывает содержащуюся в записи магию, хотя это может произойти в случае проклятого свитка. Более того, как только заклятье исполнено, и волшебник прочёл магическую надпись, он сможет позже читать данную запись, не обращаясь к использованию заклятья *прочесть магию*. Продолжительность заклятья составляет два раунда за уровень опыта заклинателя, волшебник может прочесть одну страницу или её эквивалент за раунд.
Для исполнения заклятья волшебник должен иметь чистую кристаллическую призму, которая не расходуется.

Shield (Evocation) Щит (Воплощение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**5 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**

Область воздействия: Особая **Спасбросок: Нет**

При исполняется это заклятье, перед волшебником возникает невидимый барьер. Этот щит полностью аннулирует атаки магическими снарядами. Против снарядов, пущенных рукой (топоры, дротики, копья, и т.д.) он даёт защиту эквивалентную AC 2, AC 3 против маленьких запущенных устройством снарядов (стрелы, камни пращи, шипы мантикоры, и т.д.), и AC 4 против всех других форм атак. Щит также добавляет бонус +1 к спасительным броскам против атак, направленных в основе спереди. Помните, что эти выгоды имеют место только если атаки происходят спереди от волшебника где щит может подвинуться, чтобы подставить себя под удар.

Shocking Grasp (Alteration) Шокирующее рукопожатие (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда волшебник исполняет это заклятье, он вырабатывает мощный электрический заряд, сотрясающий существо, к которому волшебник прикоснётся. Заклятье действует один раунд за уровень заклинателя или пока оно не будет разряжено заклинателем прикосновением к другому существу. Шокирующее рукопожатие наносит 1d8 пунктов повреждения, плюс 1 пункт за уровень волшебника (например, волшебник 2-го уровня разрядом создаст шок, наносящий 1d8+2 пункта повреждения). Хотя волшебник должен достаточно близко подойти к своему оппоненту, чтобы положить руку на тело оппонента или на электрический проводник, касающийся тела оппонента, подобное прикосновение от оппонента не разряжает заклятье.

Sleep (Enchantment/Charm) Спать (Чары/Очарование)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**5 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда волшебник исполняет заклятье *спать*, он вызывает у одного или большего числа существ ленивую дремоту (не у неупокоенных и определённых существ, специально исключённых из действия заклятья). Все существа, попадающие под действие заклятья *спать*, должны находится в пределах 30 футов друг от друга. Число существ, на которых можно наложить эффект – функция Хит Дайса или уровней. Заклятье действует на 2d4 Хит Дайса монстров. Монстры с Хит Дайсом в 4+3 (4 Хит Дайса плюс 3 хит поинта) или больше не подвержены его воздействию. Центр области воздействия определяется заклинателем. Существа с меньшим Хит Дайсом попадают под воздействие первыми, частичное воздействие игнорируется.
Например, волшебник исполняет *спать* на трёх кобольдов, двух гноллов, и людоеда. Бросок (2d4) выдаёт 4. Все кобольды и один гнолл попали под воздействие (1/2 + 1/2 + 1/2 + 2 = 3 1/2 Хит Дайсов). Помните, что остатка недостаточно для воздействия на гнолла или людоеда.
Удары или ранение пробуждает существ, находящихся под воздействием, но обычный шум – нет. На пробуждение требуется целый раунд. Магически усыплённые оппоненты могут быть атакованы с существенными бонусами (смотрите "Модификаторы броска на атаку" в Главе 9: Бой).
Материальный компонент для этого заклятья – щепотка мелкого песка, лепестки роз, или живой сверчок.

Spider Climb (Alteration) Лазанье по-паучьи (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *лазанье по-паучьи* позволяет получателю взбираться и перемещаться по вертикальным поверхностям так же хорошо, как гигантский паук, или даже висеть вниз головой с потолка. К противящимся

жертвам нужно прикоснуться, и им позволен спасительный бросок против заклятья, позволяющий аннулировать эффект. Для того чтобы лазить таким способом со скоростью передвижения 6 (3 с нагрузкой), у существа находящегося под воздействием ноги должны быть босыми, а руки свободными. Во время действия заклятья получатель не может пользоваться объектами, весящими меньше кинжала (один фунт), так как такие объекты будут прилипать к рукам и ступням. Так, волшебник обнаружит, что под действием *лазанья по-паучьи* практически невозможно исполнять заклятья. Достаточная сила может оторвать получателя; DM может назначить спасительный бросок, основанный на обстоятельствах, мощности силы, и так далее. Например, существо с Силой 12 может оторвать субъекта, если тот не сделает спасительный бросок против парализации (спасительный бросок умеренной сложности). Заклинатель может прекратить заклятье, одним словом.
Материальные компоненты этого заклятья – капля битума и живой паук, которые должен съесть получатель заклятья.

Spook (Illusion/Phantasm) Испугать (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**30 футов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *испугать* позволяет волшебнику сыграть на естественных страхах, чтобы существо приняло заклинателя за кого-нибудь или что-нибудь враждебное. Практически не зная, что это, волшебник просто угрожающе надвигается на существо. Если существо не сделает успешный спасительный бросок против заклятья, оно повернётся и побежит с максимальной скоростью как можно дальше от волшебника, хотя и не бросит свои вещи. Существо подвергается пенальти -1 к спасительному броску за каждые два уровня волшебника, до максимум -6 на 12-м уровне. Помните, что натуральный (не модифицированный) бросок на 20 автоматически означает успех, независимо от пенальти на спасительные броски. Хотя заклинатель на самом деле не преследует убегающее существо, это делает фантом в его собственной голове. Каждый раунд после начала исполнения, существо получает ещё один спасительный бросок, без пенальти, пока он не спасётся успешно и заклятье не будет сломано. В любом случае, заклятье работает против существ с Интеллектом в 2 или больше, неупокоенные вообще не подвержены его влиянию.

Taunt (Enchantment) Дразнить (Чары)

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**30-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *дразнить* позволяет заклинателю эффективно высмеивать и глумиться над одним типом существ с Интеллектом 2 или больше. Заклинатель должен уметь говорить на языке существ. Его слова и звуки несут значение на тему о существе или существах, вызывающую, оскорбительную, и обычно раздражающую и сердящую слушателей. Не сделавшие спасительный бросок против заклятья в ярости рвутся драться с заклинателем. Все существа под действием заклятья атакуют заклинателя в рукопашной, если физически способны на это, пытаясь использовать телесное или имеющееся в руках оружие, вместо дальнего оружия или заклятий.
Отделение заклинателя от жертвы непробиваемым или непреодолимым барьером (стеной огня, глубоким ущельем, формацией копейщиков) ломает заклятье. Если заклинатель дразнит смешанную группу, он должен выбрать тип существ для наведения эффекта. Существа под командованием сильного лидера (т.е. с бонусом за Обаяние, с большим числом Хит Дайсов, и т.д.) могут получить к спасительному броску бонус от +1 до +4, по решению мастера. Если используется совместно с заклятьем *чревовещание (ventriloquism)*, существа могут атаковать кажущийся источник, в зависимости от их Интеллекта, присутствия лидера, и так далее.
Материальный компонент – слизняк, который бросается в дразнимых существ.

Tenser's Floating Disc (Evocation) Летающий диск Тенсера (Воплощение)

Дальность:	**20 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 хода + 1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

С помощью этого заклятья заклинатель создаёт немного вогнутый, круглый план силы, известный как летающий диск Тенсера (по имени известного волшебника, чья жадность и способность находить сокровища широко известна). Диск имеет 3 фута в диаметре и держит 100 фунтов веса за уровень волшебника, исполняющего заклятье. Диск всё время летает на высоте приблизительно 3 фута над землёй, и сохраняет этот уровень. По команде заклинателя он один может пролететь горизонтально на 20 ярдов, и будет перемещаться с заклинателем со скоростью передвижения не больше 6. Если он не управляется, то поддерживает постоянный интервал в 6 футов между собой и волшебником. Если заклинатель выходит за пределы дальности (перемещаясь быстрее, или с помощью заклятья *телепорт (teleport)*, или поднимая диск больше чем на 3 фута над поверхностью), или кончается время действия заклятья, летающий диск угасает, и всё что он держал, падает на поверхность под ним.
Материальный компонент заклятья – капля ртути.

Unseen Servant (Conjuration/Summoning) Незримый слуга (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час + 1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**30-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Незримый слуга – невидимая, неразумная, и бесформенная сила, используемая чтобы ходить и приносить, открывать незаклинившие двери, и поддерживать стулья, также как убираться и ремонтировать. Он не силён, но неизменно подчиняется командам волшебника. Он может выполнять одновременно только одно действие и может передвигать только лёгкие предметы, перенося максимум 20 фунтов или толкая по гладкой поверхности 40 фунтов. Он может открывать только обычные двери, ящики, крышки, и т.д. Незримый слуга не может драться, и его нельзя убить, так как это скорее сила, чем существо. Его можно развеять магически, или устранить нанесением 6 пунктов повреждения от заклятий действующих на область, дыхательного оружия, или подобных атак. Если заклинатель пытается послать его за допустимый радиус, заклятье немедленно заканчивается.
Материальный компонент заклятья – кусок бечёвки и щепка дерева.

Ventriloquism (Illusion/Phantasm) Чревовещание (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**10 ярд. /уровень, макс. 90 ярд.**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**4 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 существо или объект**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье позволяет волшебнику сделать так, чтобы его голос – или чей-то ещё голос – или похожий звук казался исходящим из другого места, например, из другого существа, статуи, из-за двери, из глубины прохода, и т.д. Заклинатель может говорить на любом известном ему языке, или издавать любой звук, какой сможет. Относясь внимательно к таким голосам и звукам, любой сделавший успешный спасительный бросок против заклятья с пенальти -2, обнаруживает обман. Если исполняется совместно с другими иллюзиями, DM может установить более тяжёлые пенальти или запретить независимый спасительный бросок против заклятья по соображению его вклада в полный эффект комбинированной иллюзии.
Материальный компонент заклятья – пергамент, свёрнутый в маленький конус.

Wall of Fog (Evocation) Стена тумана (Воплощение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2d4 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**20-фт. куб + 10 фт. куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполняя это заклятье, волшебник создаёт клубящуюся стену туманных паров в любой области в пределах дальности заклятья. Стена тумана загораживает весь обзор, нормальный и инфравидение, дальше 2 футов. По желанию заклинатель может создать меньше пара. Стена должна быть примерно кубической или прямоугольной массой, хотя бы 10 футов в своём минимальном габарите. Туманные пары сохраняются три или больше раундов. Их продолжительность может быть сокращена вполовину умеренным ветром, и их можно сдуть сильным ветром.
Материальный компонент – щепотка колотых сушёных горошин.

Wizard Mark (Alteration) Волшебная метка (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**До 1 кв. фута**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник может начертать, видимую или невидимую, свою персональную руну или метку, а также до шести дополнительных символов меньшего размера. Заклятье *волшебная метка* позволяет заклинателю выгравировать руну на камне, металле, или любой более мягкой субстанции без вреда материалу, на который помещается метка. Если делается невидимая метка, заклятье *обнаружить магию (detect magic)* заставит её засветиться и стать видимой (хотя и не обязательно понятной). *Обнаружить невидимость (detect invisibility), истинное видение (true seeing), самоцвет видения* или *роба глаз* таким же образом откроет невидимую волшебную метку. Заклятье *прочесть магию (read magic)* откроет слова создателя, если они имеются. Метку нельзя развеять, но её может снять заклинатель или заклятье *стереть (erase)*. Если её наложить на живое создание, обычная одежда постепенно заставит метку угаснуть.
Материальные компоненты для этого заклятья – щепотка алмазной пыли (стоимостью около 100 gp) и краситель или красители для расцветки метки. Если метка будет невидимой, красители по-прежнему используются, но заклинатель применяет какое-нибудь писчее перо, а не свой палец.

1й уровень (ADD-ON)

Chromatic Orb (Alteration, Evocation) Хромосфера (Изменение, Воплощение)

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При исполнении заклятья в руке у волшебника появляется сфера диаметром 4 дюйма (10 см). Сфера может быть одного из описанных ниже цветов; цвет сферы отражает природу ее особого эффект. Заклинатель может швырнуть сферу в противника, находящегося на расстоянии до 30 ярдов, при условии, что между заклинателем и целью нет никаких преград. Если цель находится на расстоянии менее 10 ярдов, заклинатель получает бонус +3 к броску на атаку при метании сферы. Если цель находится на расстоянии 10-20 ярдов, то бонус составляет +2. Если расстояние до цели от 20 до 30 ярдов, бонус уменьшается до +1.
Если *хромосфера* не попадает в цель или атакуемое существо
делает успешный спасбросок, *хромосфера* исчезает, не причинив никому вреда. Если же атака была успешна, то количество нанесенного урона и особый эффект сферы определяются ее цветом, в соответствие с таблицей ниже; описание специальных эффектов также приведено ниже. Заклинатель может создать одну сферу любого цвета, доступного ему по уровню, в том числе и цветов, доступных на более низких уровнях. Так, маг 3-го уровня может создать оранжевую, красную или белую сферы.
Таблица эффектов *хромосферы*

Уровень заклинателя	Цвет создаваемой сферы	Урон	Специальный эффект
1	Белый	1-4 (1d4)	Свечение

2	Красный	1-6 (1d6)	Жар
3	Оранжевый	1-8 (1d8)	Огонь
4	Желтый	1-10 (1d10)	Слепота
5	Зеленый	1-12 (1d12)	Вонючее облако
6	Бирюзовый	2-8 (2d4)	Намагничивание
7	Синий	2-16 (2d8)	Паралич
8	Фиолетовый	замедление	Окаменение
9	Черный	Паралич	Смерть

Описание эффектов *хромосферы*
Сияние. Жертва попадает в круг света радиусом 20 футов, как под воздействием заклятья *свет* (*light*). Эффект длится 1 раунд, в течение которого жертва подвергается пенальти -4 к броскам на атаку и спасброскам, а АС ухудшается на 4 (т.е. увеличивается).
Жар. Жара сферы достаточно, чтобы растопить 1 кубический ярд льда (0,76 м^3). Атакуемый теряет 1 пункт Силы и Ловкости (для существ, у кого нет подобных характеристик это эквивалентно пенальти -1 к броску на атаку и увеличению АС на 1) на 1 раунд.
Огонь. Поджигает все горючие материалы, находящиеся в пределах 3 футов от жертвы.
Слепота. Жертва слепнет, как при воздействии заклятья *слепота* (*blindness*). Слепота длится 1 раунд за уровень заклинателя.
Вонючее облако. Жертву окружает ядовитое облако радиусом 5 футов. Атакуемый должен сделать успешный спасбросок от яда или его начинает шатать, и он не может атаковать, пока не покинет зону действия испарений.
Намагничивание. Данный эффект имеет силу только если жертва носит доспех из железа (стали). Железные части доспеха магически намагничиваются на 3d4 (3-12) раунда. Любые железные объекты в пределах 3 футов от жертвы притягиваются намагниченным доспехом; удалить притянутые вещи с доспеха можно только заклятием *развеять магию* (*dispel magic*) или его эквивалентом. Когда время действия заклятья истекает, притянутые предметы падают на землю.
Паралич. Жертву парализует на 2d8+4 (6-20) раунда; успешно выкинутый спасбросок от парализации уменьшает время действия паралича вдвое.
Окаменение. Жертва обращается в камень. Если жертва делает успешный спасбросок от окаменения, то она избегает этого эффекта, но вместо этого замедляется (как под действием соответствующего заклятья) на 2d4 (2-8) раунда.
Смерть. Жертва умирает. Если жертва делает успешный спасбросок от смертельной магии, то остается жива, но парализуется на 1d4+1 (2-5) раунда.
Материальный компонент заклятья – драгоценный камень соответствующего цвета или любой бриллиант. Драгоценный камень должен стоить как минимум 50 gp.

Conjure Spell Components (Conjuration/Summoring) Получить маткомпоненты (Заклинание/Вызывание)

Источник ToM

Дальность:	**1 миля/уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**3 маткомпонента/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

При исполнении заклинания маг телепортирует желаемый объект прямо к себе в руки. Маг может получить маткомпоненты только к тем заклятьям, которые он знает. Объект должен встречать в естественной среде и находиться в пределах досягаемости заклятья. В лесу это могут быть веточки, перья, светлячки или кусочки пчелиного воска.
Если компоненты находятся под 10-футовым слоем воды или земли, их нельзя получить, даже если заклинатель находится на такой же глубине (например, в пещере или на дне озера).
Заклятье не позволяет телепортировать объекты, стоимость которых превышает 1 gp. Таким образом, невозможно получить такие маткомпоненты, как драгоценные камни, кристаллы, металлы, жемчужины и т.д. Кроме того, нельзя получить объекты, созданные человеком (монеты, украшения, граненые и раздробленные камни, зеркала и т.д.) и объекты, которые являются чьей-то собственностью.

Заклятье *получить маткомпоненты* переместит 3 объекта за каждый уровень заклинателя. Это могут быть три разным компонента или три одинаковых.
Попытка получить часть тела животного (например, мех летучей мыши) имеет непредсказуемые последствия. В этом случае DM может воспользоваться следующей таблицей:

Значение броска d4	**Результат**
1	Нужный компонент появляется
2	Нужный компонент не появляется
3	Существо телепортируется к заклинателю
4	Заклинатель телепортируется к существу

Заклятье действует только на животных с Интеллектом меньше 4. Гуманоиды и фантастические существа (драконы, страшилы (медвежатник, bugbear), единороги и т.д.) не подвержены действию заклятья.
DM всегда должен руководствоваться здравым смыслом, определяя вероятность нахождения того или иного компонента в зоне действия заклятья.

Copy (Evocation) Копия (Воплощение)

Источник CWH

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Один объект**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятие *копия* позволяет волшебнику создать точную копию карты, письма или любого другого письменного документа или рисунка. У заклинателя должен быть чистый лист пергамента или книга такого размера, чтобы в них поместилось скопированное. Заклинатель произносит заклятье *копия*, держа чистый лист (книгу) над объектом, который нужно скопировать. Скопированная информация немедленно появляется на чистых страницах. Эффект заклятия *копия* постоянен и полученный документ является точно копией оригинала.
Копия может использоваться для копирования заклятий из новой книги заклятий в книгу заклятий колдующего, при условии, конечно, что в книге колдующего хватит места для новых заклятий. Сначала волшебник должен кинуть чек, чтобы узнать, может ли он выучить новые заклятья; если да, то ему разрешается немедленно скопировать их в свою книгу при помощи заклятья *копия*.
Материальные компоненты заклятья – свиток чистого пергамента (или книга с чистыми страницами, как описано выше) и капля черных чернил.

Corpse Visage (Illusion, Necromancy) Лицо мертвеца (Иллюзия, Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Данное заклятье превращает лицо заклинателя или любого существа, к которому он прикоснется, в отвратительное лицо разлагающегося трупа. Эффект этой иллюзии настолько поражает, что когда противники сталкиваются с партией волшебника, последние получают бонус +2 к своему броску на внезапность (surprise). Существа с Интеллектом 5 или выше и с 1 Hit Dice или меньше (или 1-го уровня и ниже) должны кинуть спасбросок, когда они в первый раз видят эффект *лица мертвеца*, или бежать в ужасе в течение 1d4 раундов. Заклятье *лицо мертвеца* не делает различий между друзьями и врагами, поэтому эффекту устрашения подвержены все, кто смотрит назаколдованного. Если заклятье накладывается на существо, которое этого не желает, существу позволено сделать спасбросок, чтобы избежать эффекта заклятья.
Материальный компонент заклятья – тряпка или кусок ткани с трупа. Ткань должна быть подготовлена, раскрашена в подходящие цвета.

Detect Disease (Divination) Обнаружить болезнь (Прорицание)

Источник CWH

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 существо или объект**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *обнаружить болезнь* показывает волшебнику, переносит ли существо или объект какое-либо заболевание, и если да, то какое, обычное или магическое. Кроме того, существует вероятность в 10% за каждый уровень заклинателя, что он определит конкретный тип заболевания.
Материальный компонент заклятья – веточка с любого дерева.

Divining Rod (Divination, Enchantment) Лоза (Прорицание, Чары)

Источник CWH

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье позволяет заклинателю зачаровать ветвь гинкго или фруктового дерева на поиск скрытого предмета. Заклинателю не нужно знать специфический ментальный образ конкретного предмета, как при использовании заклятья *найти объект* (*locate object*); ему только нужно указать принадлежность искомого объекта к некоему множеству, например: закопанные сокровища, съедобные растения или пресная вода. *Лоза* не позволяет искать невидимые или магические предметы, как и предметы, защищенные заклятьем *скрыть объект* (*obscure item*) или аналогичным ему.
Когда ветвь зачарована, заклинатель берет ее обеими руками. Если искомый объект находится в зоне действия заклятья, зачарованная ветвь укажет, в какой стороне находится объект и слегка потянет заклинателя в нужном направлении. Заклятие нельзя заблокировать свинцом или каким-либо другим материалом. Однако, если на пути к объекту находится непроходимое препятствие, такое как слой грунта или стена, ветвь упирается в него и останавливается. Если в области действия заклинания нет предметов, соответствующих описанию, ветвь никак не реагирует. При этом заклинатель может перемещаться с места на место, продолжая поиск.
Материальный компонент заклятья – ветвь гинкго или фруктового дерева, такого как персик, яблоня или лимонное дерево. Ветвь должна иметь форму буквы Y и такой размер, чтобы заклинатель мог взяться руками за «вилку».

Fire Burst (Alteration, Evocation) Огненная вспышка (Изменение, Воплощение)

Источник ToM

Дальность:	**5 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Радиус 10 футов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Если данное заклинание исполнить на немагический огонь (например, на костер, фонарь или свечу), тот вспыхивает и выбрасывает во все стороны языки пламени. Все существа в пределах 10 футов от источника огня получают 1 пункт урона за уровень заклинателя (до максимума в 10 пунктов). Выкинувшие спасбросок не получают повреждений.

Fist of Stone (Alteration) Каменный кулак (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**

Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Рука заклинателя**	**Спасбросок:**	**Нет**

После исполнения заклятья одна из рук заклинателя (по его желанию) становиться каменной. Она остается подвижной, ею можно бить противников или крушить предметы, как если бы волшебник обладал Силой 18/00. Бонусы за Силу к броскам на атаку и повреждение применяются, только если заклинатель дерется кулаком, но не оружием.
Пока действует чара *каменный кулак*, волшебник не может исполнять заклятья, требующие жестовых (S) компонентов.

Galambir's Beauty (Illusion) Очаровашка Галамбира (Иллюзия)

Источник GG
ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход + 2 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При прочтении заклятья маг изменяет внешность персоны, к которой прикоснется, делая ее очень красивой. Все персонажи, Обаяние которых 16 и ниже временно получают Обаяние 17 (что сказывается только на внешности, а не на умение общаться, убеждать и так далее). Все, у кого Обаяние было 17 или 18 получают бонус +1.
Реверс заклятья, *уродство Галамбира* (*Galambir's ugliness*) позволяет исказить внешность жертвы до ужасного состояния. Существа с Обаянием 5 и выше получают Обаяние 4. Если Обаяние существа было 3 или 4, оно получает пенальти -1. И вновь этот эффект воздействует только на внешность и никак не отражается на умении общаться.
Материальный компонент заклятья – немного грима. Для реверса требуется немного сажи.

Galambir's Duster (Conjuration/Summoning) Пыль в глаза Галамбира (Заклинание/Вызывание)

Источник GG

Дальность:	**15 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Куб со стороной 30 футов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При исполнении заклятья маг бросает в сторону противника горсть пыли или песка. Эффекту заклятья подвержены все противники, находящиеся в зоне действия заклинания. Конечно, заклятье действует только на противников, имеющих глаза в нормальном понимании этого слова.
Если противник провалит спасбросок от заклинания, он испытывает неудобства от попадания в его глаза пыли. Собственно, глаза начинают слезиться, и персонаж получает пенальти -2 к броску атаки, АС и спасброскам до тех пор, пока не избавится от пыли. Спасбросок делается каждый раунд, пока не будет сделан успешно. Если существо тратит полный раунд на то, чтобы "проплакаться", спасбросок делается с бонусом +8.
Материальный компонент заклятья – горсть песка или пыли, бросаемая в сторону противника.

Galambir's False Spell (Illusion) Иллюзорное заклинание Галамбира (Иллюзия)

Источник GG

Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Радиус 120 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

После прочтения этого заклинания волшебник может дублировать визуальные и звуковые эффекты любой конкретной чары. Так, он может бросать иллюзорные огненные шары, заставлять свою руку светиться, как под

действием чары *леденящее прикосновение* (*chill touch*), посылать электрическую дугу и так далее. Если маг знает выбранное заклятье, он может эффективно притворятся, что исполняет его. Маг, которому знакомо данное заклинание может догадаться, что манипуляции заклинателя не соответствуют тому, какие эффекты он получает. Или же, внимательно проследив за эффектом, он может понять, что эффект отличается от реального (если заклинатель не умеет исполнять заклинание, которое хочет продемонстрировать, есть шанс, что его эффект будет не совсем таким, каков он в реальности за счет того, что маг не может знать всех мелочей).
Одновременно волшебник может контролировать только один такой эффект. То есть, если он создает пылающую сферу, он не может делать что-то еще, пока не "погасит" ее.
Материальный компонент заклятья – немного овечьей шерсти.

Galambir's Flash (Illusion) Вспышка Галамбира (Иллюзия)

Источник GG

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Радиус 30 ярдов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При прочтении заклятья над ладонью волшебника вспыхивает яркий свет, который ослепляет всех, кто не был к этому готов и не сделал спасбросок. Ослепление действует 1d4+1 (2-5) раунда при плохом освещении или 1 раунд при нормальном освещении.

Galambir's Persuasion (Enchantment/Charm) Убеждение Галамбира (Чары/Очарование)

Источник GG
ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход + 1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Отм.**

После прочтения данного заклятья первое же утверждение волшебника может быть принято его оппонентом как истинное, если оно несильно противоречит реальности, и оппонент провалит спасбросок от заклятья. Если оппонент уже слышал это утверждение и посчитал его ложным, к спасброску дается бонус +4. Если оппонент ничего не имеет против этого утверждения, спасбросок не требуется.
Так, к примеру, волшебник может убедить слушателя, что он всей душой хочет ему добра, и тот ему поверит. Или заклинатель может убедить стражника отпустить его друзей, так как они сделали что-то не нарочно. Или заклинатель может убедить чиновника, что ему необходимо получить определенный документ.
По истечении времени действия заклятья, жертва вновь может засомневаться в истинности навязанного ей утверждения.
Реверс заклятья, *разубеждение Галамбира* (*Galambir's dissuasion*), позволяет оппоненту засомневаться в истинности сказанного заклинателем утверждения. Опять-таки, если оппонент ранее не сомневался том, что утверждение неверно, никакого эффекта нет. Если он считал это утверждение незыблемым и однозначным (как, например, то, что он мужчина), спасбросок может и не потребоваться.

Galambir's Reconnaissance (Illusion) Разведка Галамбира (Иллюзия)

Источник GG

Дальность:	**10 футов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклинание позволяет магу незаметно заглядывать за угол или смотреть туда, куда сам маг заглянуть физически не в состоянии или опасается. Эффект заклятья подобен использованию для подобных целей зеркала с той лишь разницей, что магу не нужно держать зеркало в руке, это зеркало никто не видит, и маг

может перемещать его в пределах дальности в любом направлении. Конечно, как и в случае с обычным зеркалом, оно должно находиться на линии взгляда волшебника.
Для поддержания действия заклятья концентрация не требуется. Она требуется лишь для перемещения "зеркала". Если оно оказывается далее 10 футов от заклинателя, действие заклятья прерывается.
Минимальная концентрация подразумевает под собой минимум сосредоточения – например, волшебник может спокойно идти со скоростью 3/4 от нормальной.
Материальный компонент заклятья – обычное маленькое зеркальце, исчезающее при прочтении заклинания.

Lasting Breath (Alteration) Глубокий вдох (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**5 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d4 раунда + 1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Одно существо/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье увеличивает время, которое человек может не дышать. Согласно PHB, человек может задерживать дыхание на количество раундов, равное 1/3 его Здоровья. Заклятье увеличивает это число на количество раундов, указанное выше в характеристике.
Продолжительность заклятья неизвестна получателю. DM делает тайный бросок 1d4+N (где N-уровень мага), чтобы определить точное время действия заклятья. Когда время действия истекает, человек должен кинуть чек на Здоровье или ему придется сделать вдох, как написано в правилах.

Metamorphose Liquids (Alteration) Превратить жидкость (Изменение)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 куб. фут (27 л) /уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Данное заклятье может превратить жидкость одного типа в эквивалентное количество немагической жидкости другого типа (в воду, вино, кровь, масло, яблочный сидр, и т.д.). Чтобы заклятье сработало, заклинатель должен прикоснуться к жидкости (не к сосуду с ней!).
Магические жидкости (например, зелья) получают право на спасбросок от дезинтеграции с бонусом +3, чтобы не попасть под действие заклятья. Жидкости можно превращать только в немагические типы жидкостей; магические жидкости нельзя превращать друг в друга. Заклятье может нейтрализовать яд, если только он не был принят внутрь, а находится в некоем сосуде.
Заклятье не действует на живых существ, кроме живущих на элементном Плане Воды. Такие существа имеют право на спасбросок против заклинания. В случае неудачи они получают 1d4 пункта повреждений за каждый уровень заклинателя, в случае успеха получаемый урон уменьшает вдвое. Целью заклинания может быть только одно существо, независимо от его размеров.
Материальный компонент заклятья – капля жидкости, которую заклинатель собирается создать. Каплю следует поместить на язык и проглотить. Создание ядов с помощью данного заклятья может быть небезопасным.

Murdock's Feathery Flyer (Alteration) Перепонки Мёрдока (Изменение)

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

При исполнении этого заклятья под руками волшебника вырастают покрытые перьями перепонки, которые тянутся по бокам от подмышек до ступней. Перепонки срастаются с одеждой и кожей заклинателя.

Если заклинатель поднимает руки и прыгает с высоты, он может планировать в воздухе. За каждый фут снижения заклинатель пролетает 5 футов по горизонтали. Таким образом, если заклинатель прыгает с 10-футовой стены, он может пролететь до 50 футов вперед. Планируя, заклинатель передвигается со скоростью 12 при классе маневренности E. Если волшебник перегружен и пытается планировать, он падает вниз при взлете.
Когда заклятие перестает действовать, перепонки исчезают. Если заклинатель в этот момент находится в воздухе, он падает вниз.
Материальный компонент заклятья – орлиное перо.

Protection from Hunger and Thirst (Abjuration) Защита от голода и жажды (Отречение)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется заклятие *защита от голода и жажды*, существо-получатель перестает нуждаться в пище, воде и каком-либо питании на время действия заклятья. Получателем может быть заклинатель или любое другое существо, к которому заклинатель прикоснулся. Каждый день, который заколдованный субъект находится под действием заклятья, он получает обычную норму воды и пищи. Когда время действия заклятья истекает, субъект-получатель хочет есть и пить не сильнее, чем в момент наложения на него заклинания.
Материальные компоненты заклятья – кусочек сушеного мяса и чашка воды.

Expeditious Retreat Быстрое Отступление (Изменение)

Источник SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +2
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Волшебник Керит был отмечен за его поразительный недостаток храбрости перед лицом даже совершенно незначительной опасности. Он создал это заклинание в самом начале своей карьеры, чтобы помочь себе в своих частых и быстрых отходах из боя. Когда *быстрое отступление* используется, оно обеспечивает волшебника удивительной быстротой ног, позволяя ему бежать очень стремительно. Норма передвижения заклинателя тройная на продолжительность заклинания, так что волшебник с движением 12 был бы способен бежать по норме 36, пока действует это заклинание. Кроме того, волшебник может подпрыгивать на 5 футов в воздух или легко делать 15-футовый горизонтальный прыжок. Волшебник не должен двигаться, пока действует это заклинание, но если он просто перемещается, то его неестественная скорость не позволяют ему предпринимать никакие другие действия кроме быстрого бега — другими словами, он не может использовать половину перемещения и метать снаряды, или ураганно атаковать, использовать заклинания, или делать что-нибудь еще кроме перемещения.
Волшебник не может увеличивать свое движение далее любыми средствами, включая дополнительные затрагивающие движение волшебные заклинания или изделия. Керит был также отмечен за его циничное высказывание компаньону: "Я не должен обогнать тролля. Я просто должен обогнать Вас."

Dictation Диктовка (Призывание/Трансформирование, Геометрия)

Источник SaM

Дальность: Радиус 10 футов
Продолжительность: 1 ход/уровень
Область воздействия: Специальная
Незаметность: +2
Видимый Признак: Маленький звуковой
Компоненты: V, M
Время исполнения: 1
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание заставляет любые слова, которые говорит волшебник или любой, кто находится пределах 10 футов от него, появиться на куске бумаги или незаполненной странице книги. Это полезно для регистрации бесед, устных соглашений, допросов или даже записи наблюдений, если волшебник не хочет тратить время, чтобы записывать все самому. Вообще, прочтение одной страницы занимает приблизительно от одной до пяти минут, в зависимости от того, сколько слов на ней находится.
Иностранные языки не переводятся, хотя иностранные слова алфавитно правильно записываются на родном языке волшебника; например, фраза *c'est la vie*, появилась бы, как она приведена здесь, без Английского перевода, но фразы или названия на Арабском или Китайском языке не были бы зашифрованы в этом алфавите. Волшебные заклинания и Призывания не зарегистрированы, так что это заклинание не может использоваться, чтобы создать резервную копию свитка даже, если оно читается волшебником, но умный волшебник может быть способен делать запись слов управления волшебным изделием, если враг использует его в пределах диапазона.
Материальный компонент для этого заклинания – незаполненная страница, свиток или бумага, на которой *продиктованное* будет появляться. Она должна быть подготовлена специальным раствором уксуса, который стоит 10 золотых за страницу.

Protection from Vermin Защита от Паразитов (Защита)

Источник SaM

Дальность: Прикосновение
Продолжительность: 2 раунда/уровень
Область воздействия: Существо которого коснулись
Незаметность: +3
Видимый Признак: Маленький визуальный/обонятельный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 1
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание создает волшебный барьер вокруг получателя, предотвращая нападения неинтеллектуальных монстров меньше 1 Hit Die. Существа из этой категории включают обычных многоножек, пауков, летучих мышей и крыс, но любой монстр с Интеллектом низкий или лучше может игнорировать эффекты заклинания. Барьер простирается приблизительно на один фут от тела защищенного персонажа и перемещается с ним; паразиты не могут допустить прикосновения ауры и отскакивают от героя. Любые нападения, которые требуют физического контакта (укусы, жала, когти и т.д.) автоматически терпят неудачу, но существо с метательными нападениями все еще может нападать на получателя заклинания.
Заклинание заканчивается, если получатель нападает на существо от которого он был защищен, или пробует полностью обездвиживать или заманивать в ловушку паразитов, перемещая против них барьер.
Материальный компонент для этого заклинания – конус острого благовония, сожженного в крошечном бронзовом кадиле, содержащем пепел осквипа.

Ray of Fatigue Луч Усталости (Некромантия)

Источник SaM

Дальность: 10 ярдов + 5 ярдов/уровень
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: 1 существо
Незаметность: +2
Видимый Признак: Маленький визуальный
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1
Спасбросок: Полная
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это простое заклинание воздействует на энергию жизни жертвы, увеличивая любую усталость или истощение, которым жертва в настоящее время обладает. Осторожные и хорошо отдохнувшие персонажи внезапно станут утомленными и вялыми, а герои, которые уже устали, могут быть уменьшены почти до беспомощности. В действительности, луч добавляет один уровень усталости или веса жертве. Умеренно обремененные персонажи переносят -1 штраф Силе Атаки; тяжело обремененные персонажи переносят -2 штраф в Силе Атаки и +1 штраф Армор Класса; а сильно обремененные персонажи переносят -4 штраф Силе Атаки и +3 штраф Армор Класса. (Предположите, что монстры переносят -1 штраф Силе Атаки и уменьшают их норму передвижения на 33%.) жертве позволяют инстинктивную защиту, чтобы отрицать эффекты заклинания.

Если вы используете правила усталости из книги *возможности игрока: Сражения и Тактика*, это заклинание работает в слегка другой манере: свежие персонажи станут уставшими, получая один уровень веса; уставшие персонажи станут истощенными, получая два уровня веса; а истощенные персонажи падают в дрожащую кучу, неспособные перемещаться или нападать.

Detect Phase Обнаружение Фазы (Предсказание, Измерение)

Источник SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 2 раундов/уровень
Область воздействия: 10x60 футов
Незаметность: +2
Видимый Признак: Средний визуальный
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критическое Попадание: Нет

Существа или объекты, которые фазированы — то есть находятся на Границе Эфирного Плана, могут быть обнаружены, используя это заклинание. Заклинание воздействует на дорожку длиной 60 футов и шириной 10 футов; любые фазированные существа или объекты в этой области показаны как размытые, пылающие голубым силуэты, видимые любому, кто находится поблизости. Существа или эффекты, обнаруживаемые этим заклинанием включают: фазовых пауков, злых духов в их эфирном состоянии, персонажей или существ, использующих масло эфирности, психической эфирности или *фазированные*, и всех другие подобные эффекты. Дверные проемы или порталы к местам высшего измерения также обнаружены, хотя что-либо скрытое в пределах невидимости остается.
Обнаружение фазы, не показывает местонахождение существ или вещей скрытых волшебной невидимостью или иллюзиями. Обратите внимание, что обнаружение фазового монстра не обязательно дает заклинателю способность напасть на него, но существа типа фазовых пауков теряют любые специальные премии неожиданности, которые они могут получить, если они обнаружены, используя это заклинание.

Detect Secret Passages and Portals Обнаружение Секретных Проходов и Дверей (Предсказание)

Источник SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 1 ход
Область воздействия: 10x10 футовая область/уровень
Незаметность: +2
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику обнаружить секретные двери, ниши, тайники и подобные устройства. Только проходы, двери или отверстия, которые были преднамеренно построены, чтобы избежать обнаружения, обнаружены этим заклинанием, но люк, похороненный под корзинами в подвале, *Иллюзорные Стены* или амулет, оставленный в загроможденной комнате не были бы обнаружены. Волшебник воздействует на квадратную область в 10 футов за каждый уровень, так что волшебник 4-го уровня мог обыскать четыре секции стены, пола или потолка. Любые дверные проемы или отверстия, обнаруженные этим заклинанием мягко пылают в течение одного полного хода. Возможно, что волшебник не мог бы найти секретную нишу в области поражения, если ниша позади или под другим объектом, который полностью ее закрывает. Это заклинание всего лишь обнаруживает дверной проем или отверстие; так что волшебнику, вероятно, придется искать механизм или ключ, который открывает дверь.

Animate Dead Animals Оживить мертвых животных (Necromancy)

Источник NEC

Дальность: 10 футов
Длительность: Постоянная
Область воздействия: Особая
Компоненты: B, C, M
Время сотворения: 2 раунда
Спасбросок: Нет

Данное заклинание создает нежить – скелетов и зомби – из костей и тел мертвых животных, а именно позвоночных (рыб, земноводных, рептилий, птиц и млекопитающих). Оживленные останки подчиняются

простым словесным командам заклинателя независимо от того, на каком языке он говорит. Данное заклинание может оживить только встречающихся в природе животных, и не более чем псевдо-разумных (ящериц, кошек, лягушек, ласк, тигров и т.д.), включая очень маленьких и гигантских немагических животных. Эта нежить остается оживленной, пока не будет уничтожена в схватке или изгнана; заклинание оживления не может быть снято.
Число нежити, которую может оживить маг, зависит от HD животного, уровня заклинателя и типа создаваемой нежити.

Заклинатель может создать следующее количество скелетов животных:

- животное с ¼ HD и менее: 4/уровень заклинателя
- животное с ½–1 HD: 2/уровень заклинателя
- животное с 1+ до 3 HD: 1/уровень заклинателя
- животное с 3+ до 6 HD: ½ уровня заклинателя
- животное с 6+ HD: ¼ уровня заклинателя

Заклинатель может создать следующее количество зомби животных:

- животное с ¼ HD и менее: 2/уровень заклинателя
- животное с ½–1 HD: 1/уровень заклинателя
- животное с 1 до 3 HD: ½ уровня заклинателя
- животное с 3+ HD: ¼ уровня заклинателя

Характеристики оживленных скелетов животных, имевших ¼–1 HD, соответствуют характеристикам скелетов животных (см. "Скелет" в *MC*). Скелеты животных, имевших менее ¼ HD, соответствуют тем же характеристикам со следующими изменениями: AC 9, HD ¼; hp 1, #AT 1, Dmg 1. Скелеты животных с 1+ HD имеют стандартные характеристики животных из *MM* со следующими изменениями: AC ухудшается на 2 (AC 10 максимум), повреждения на атаку уменьшаются на 2 (1 hp минимум), передвижение сокращается наполовину. Характеристики зомби животных соответствуют характеристикам того животного, которое было оживлено, со следующими изменениями: HD животного увеличивается на один, AC ухудшается на три (AC 8 максимум), передвижение сокращается наполовину.
Скелеты и зомби животных имеют стандартные иммунитеты нежити (сопротивление заклинаниям холода, *sleep, charm* и *hold*), но теряют любую защиту, которую животное имело при жизни. Они также теряют любые особые атаки (царапание задними лапами, проглатывание целиком и т.п.) и не могут впрыскивать яд или выделять мускус, слюну и т.п. Проглатывание не наносит дополнительного ущерба проглоченной жертве, жертва лишь оказывается пойманной в “клетку” между ребер проглотившего ее животного. Священники при изгнании такой нежити получают бонус +1.
Данное заклинание часто становится первым опытом некроманта в оживлении трупов. Для этого тело или скелет животного должны быть неповрежденными. Материальными компонентами данного заклинания являются капля крови и кусочек кости животного того же вида, что и останки (с помощью одного заклинания можно оживить животных только одного вида).

Corpse Link Сенсорная связь с трупом / (Necromancy, Alteration)

Источник NEC

Дальность: 10 ярдов/уровень **Компоненты: B, C, M**
Длительность: 1 ход/уровень **Время сотворения: 1**
Область воздействия: Заклинатель **Спасбросок: Нет**

С помощью данного заклинания волшебник устанавливает сенсорную связь между собой и трупом или оживленным зомби человека, человекоподобного или гуманоида в пределах дальности заклинания. В результате этого заклинатель может получать сенсорную информацию об окружении трупа или нежити. На каждые три уровня опыта, не считая первого, волшебник имеет возможность получать информацию по сенсорной связи с трупом через дополнительное чувство. Например, на 4 уровне волшебник может выбрать до двух чувств (до трех на 7 уровне, четыре на 10 уровне и все пять на 13 уровне).
***Зрение**:* Заклинатель видит то, что видит труп или существо-нежить, как если бы он смотрел его глазами.
***Слух**:* Волшебник может слышать одним ухом то, что слышал бы, стоя на месте трупа (если заклинатель – волшебник/вор, он может также использовать свой навык восприятия шума).
***Обоняние**:* Через одну ноздрю волшебник может ощущать запахи, как если бы он находился на месте трупа. Заклинание не передает запах разложения от трупа, поэтому можно легко различить даже слабые оттенки ароматов (например, запах розы).

***Вкус**:* Заклинатель может почувствовать вкус любого вещества, положенного в рот трупа. Вещество может быть твердым или жидким, а его вкус чувствуется так же, как если бы волшебник пробовал его собственным языком. Это может быть особенно полезным при проверке пищи на присутствие яда или для идентификации неизвестных снадобий. К счастью, вкус гниющей плоти самого трупа через заклинание не передается.
***Осязание**:* Заклинатель получает возможность одной рукой осязать структуру и внешние условия, как если бы он находился на месте трупа. Волшебник может определить структуру поверхности и температуру любого предмета, который контактирует с соответствующей рукой трупа.
Тип и количество сенсорных сигналов волшебник выбирает в момент сотворения заклинания и не может изменить их за все время действия заклинания. Заклинатель получает сенсорные сигналы через один орган (глаз, ухо, ноздрю, одну сторону языка или руку) трупа или существа-нежити. Заклинание будет работать, даже если этот орган не соединен с трупом.
Пока заклинание действует, волшебник может нормально видеть/слышать/обонять/осязать через свои органы (не связанные с трупом). Например, некромант удаляет левый глаз у свежего трупа (с успешной проверкой навыка анатомии) и кладет его на высокую полку с видом на входную дверь. Если после этого он читает данное заклинание, левый глаз волшебника будет видеть через левый глаз трупа, и он сможет следить за любыми посетителями, в то время как его правый глаз остается обычным.
Более того, если объектом заклинания является зомби, магия позволяет волшебнику передавать через эту связь простые команды. Команда может состоять максимум из четырех слов и может относиться только к движению существа (сделать два шага вперед и т.п.). Если заклинатель или зомби выходит за пределы области действия заклинания, его действие прекращается. Заклинание *corpse link* не оживляет мертвые ткани; если оно прочитано на обычный труп, он остается неподвижным в течение всего периода действия заклинания.
Материальным компонентом заклинания является свежий труп или свежеоживленный зомби. Если разлагающиеся органы чувств трупа не были защищены какой-либо защитной магией (такой как *embalm* или *spirit bind*), объектом заклинания не могут быть останки существа, умершего ранее, чем один день на уровень волшебника назад. Для этого заклинания также нужен соответствующий орган чувств существа или монстра, имеющего особенно острое восприятие (например, глаза ястреба, ухо кролика, рыло свиньи и т.п.).

Exterminate Истребление (Necromancy)

Источник NEC

Дальность: 10 футов
Длительность: Мгновенная
Область воздействия: 1 небольшое существо или 1 кубический фут на уровень (максимум до 10 существ или 10 кубических футов).
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спасбросок: Нет

В исполнении заклинателя-новичка это заклинание мгновенно гасит жизненные силы мелких грызунов и хищников в пределах области воздействия, включая таких животных как мухи, мыши, жуки, крысы, пауки и т.п. Заклинание действует только на существ с 1–3 hp на уровень заклинателя (9 hp максимум) и разумом животного. Более сильные волшебники могут воздействовать на более крупных животных, включая больших пауков, стрижей, ядовитых змей и гигантских сороконожек. Если существа очень мелкие (1 hp и менее), волшебник может очистить от вредителей и паразитов до 1 кубического фута на уровень (максимум 10 кубических футов).
Это заклинание может применяться как в помещении, так и на открытом пространстве. Оно очень популярно среди некромантов, живущих среди паразитов и болезней. Бывают случаи, когда жестокие маги с помощью этого заклинания уничтожают полезных животных, а иногда даже чьих-то домашних любимцев.
Соматическим компонентом является указание пальцем, одновременно заклинатель издает тихий звук *“zzzt”*.
Материальным компонентом заклинания является щепотка лаванды и сушеный чеснок.

Locate Remains Определение местонахождения останков (Necromancy, Divination)

Источник NEC

Дальность: 0
Длительность: 1 ход + 5 раундов/уровень
Область воздействия: расстояние 30 футов + 5 футов/уровень
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд
Спасбросок: Нет

Данное заклинание настраивает волшебника на вещественные останки мертвых существ в пределах области действия. Заклинание *locate remains* легко определяет наличие непохороненных трупов или нежити, имеющей тела (такой как скелеты, зомби и вурдалаки (*ghost*)), но не действует на бестелесную нежить (такую как привидения и призраки). Область действия представляет собой луч, расширяющийся до 10 футов вперед от заклинателя. Сканирование занимает один раунд, в течение которого заклинатель должен оставаться неподвижным и сосредоточенным на заклинании.
На заклинание *locate remains* не влияют стены и препятствия, хотя его область действия уменьшается (до 10 футов + 1 фут/уровень) тремя и более футами сплошного камня, десятью футами дерева или твердой земли или одним дюймом металла.
В общем случае заклинание четко определяет местонахождение любых вещественных останков существ в пределах области действия, независимо от их пола, вида и состояния нежити. Заклинание не дает никакого знания о личности (или типе нежити) обнаруженных останков, оно определяет только текущее положение трупов в пределах области действия. Если во время сотворения заклинания у волшебника есть личная вещь или небольшая часть погибшего, заклинание может определить местонахождение останков этого существа. В этом случае заклинание не определяет присутствие никаких других останков.
Как стандартный, так и конкретизированный вариант данного заклинания не действует по отношению к живым существам. Материальным компонентом данного заклинания служит кусочек кости человеческого трупа (для стандартного варианта) или предмет одежды, личная вещь или прядь волос (для конкретизированного варианта). Это заклинание популярно в регионах со строго фиксированными ритуалами похорон.

Spectral Voice Призрачный голос (Necromancy, Alteration)

Источник NEC

Дальность: 10 ярдов/уровень **Компоненты: В, С, М**
Длительность: 1 ход/уровень **Время сотворения: 1**
Область воздействия: Заклинатель **Спасбросок: Нет**

Данное заклинание подобно заклинанию 1 уровня *ventriloquism*, поскольку позволяет заклинателю менять источник своего голоса. Однако в данном случае голос заклинателя может исходить только из уст выбранного им трупа, скелета или зомби. Голос, исходящий от трупа или нежити, будет отличаться от голоса волшебника. Если это труп или зомби, голос будет звучать как более хриплый, скрипучий голос мертвого. Если это скелет, то голос будет звучать как тихий, скрежещущий шепот. Во время действия заклинания (которое не может быть прервано) голос заклинателя исходит от трупа или нежити. Поэтому волшебник не может читать другие заклинания с вербальным компонентом, пока не окончится действие заклинания *spectral voice*.
Материальным компонентом заклинания служит специальным образом сохраненный язык.

2й Уровень

2й уровень (PHB)

Alter Self (Alteration) Изменить себя (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**3d4 рнд. + 2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник может изменить свою внешность и форму – включая одежду и снаряжение – чтобы казаться выше или ниже; худым, полным, или средним; человеком, человекоподобным, или любым другим двуногим существом примерно по форме человека. Тело заклинателя может подвергаться ограниченному физическому изменению, и его размер можно изменять до 50%. Если у выбранной формы есть крылья, волшебник на самом деле сможет летать, но только с одной третью от скорости настоящего существа этого вида, и с потерей двух классов маневренности (минимум до Е). Если у формы есть жабры,

заклинатель может дышать под водой, пока длится заклятье. Тем не менее, волшебник не приобретает никаких многократных атак или дополнительного повреждения, положенного принятой форме.
Броски на атаку, Класс Брони, и спасительные броски заклинателя не меняются. Заклятье не предоставляет специальные возможности, формы атак, или средства защиты. Как только новая форма выбрана, она остаётся на время действия заклятья. Заклинатель по желанию может вернуться в свою форму; это немедленно окончит действие заклятья. Сражённый заклинатель автоматически возвращается в свою нормальную форму.

Bind (Enchantment) Связать (Чары)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**50 фт. + 5 фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Применяя это заклятье, волшебник может командовать любым неживым объектом подобным верёвке, включая струну, нить, шнур, бечёвку, верёвку, или даже канат. Заклятье действует на 50 футов нормальной верёвки (диаметром в 1 дюйм), плюс 5 футов за уровень заклинателя. Эта длина уменьшается на 50% с каждым дополнительным дюймом толщины, и возрастает на 50% за каждую убавленную половину дюйма. Возможные команды – свернуться (в ровную бухту), свернуться и завязаться, образовать петлю, образовать петлю с узлом, связать узлом, и обратные к ним (размотаться, и т.д.). Каждый раунд можно давать одну команду.
Верёвка может обмотать существо или объект только в пределах 1 фута от неё – она сама не ползёт – поэтому её надо бросить рядом с намеченной целью. Имейте в виду, что сама верёвка и узлы, завязанные на ней, не магические. Типичная верёвка может обладать AC 6 и принять 4 пункта режущего повреждения, чтобы порваться. Верёвка не наносит никакого повреждения, но её можно использовать как ловушку, или чтобы спутать одного оппонента, не сделавшего спасительный бросок против заклятья.

Blindness (Illusion/Phantasm) Слепота (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**30 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *слепота* делает жертву слепой, способной видеть только серый цвет перед глазами. Различные заклятья *лечения* не снимут эффект, и только *развеять магию* или сам заклинатель смогут избавить от слепоты существо, которое не сделало спасительный бросок против заклятья. Ослеплённое существо подвергается пенальти -4 к броскам на атаку, а его оппоненты получают бонус +4 к своим броскам.

Blur (Illusion/Phantasm) Расплывчатость (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**3 рнд. + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется заклятье *расплывчатость*, волшебник делает контуры своего тела размытыми, меняющимися и колеблющимися. Это искажение налагает пенальти -4 на все дальние и рукопашные атаки при первой их попытке, и -2 на все последующие атаки. Оно также даёт волшебнику бонус +1 к спасительному броску против направленной магической атаки. Заклятье *обнаружить невидимость (detect invisibility)* не противодействует этому эффекту, но это делает заклятье жрецов 5-го уровня *истинное видение (true seeing)* и подобная магия.

Continual Light (Alteration) Непрерывный свет (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**60-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье совпадает с заклятьем *свет (light)* за исключением того, что оно даёт яркость дневного света и длится пока не будет сведено на нет магической темнотой или заклятьем *развеять магию (dispel magic)*. Существа, подвергающиеся пенальти за нахождение при ярком свете, подвергаются им в области воздействия данного заклятья. Как и заклятье *свет (light)*, его можно наложить в воздух, на объект, или на существо. При попытке наложить его на существо, цель получает спасительный бросок против заклятья; успех показывает, что заклятье подействовало на пространство примерно в 1 футе позади существа. Заметьте, что это заклятье также может ослепить существо, если успешно наложено на его зрительные органы, понижая ему броски на атаку, спасительные броски, и Класс Брони на 4. Если заклятье наложено на маленький объект, который после этого поместили в светонепроницаемое укрытие, эффекты заклятья будут блокироваться, пока не убрать защиту.
Непрерывный свет, внесённый в область магической темноты (или наоборот) временно пропадает, и в зоне наложения эффектов имеет место иначе преобладающее состояние освещения. Направленное сотворение *непрерывного света* против подобной или более слабой магической темноты снимает оба эффекта.
Это заклятье в конечном счёте сжигает материал, на который оно было наложено, но процесс идёт куда дольше, чем время типичной кампании. Крайне жёсткие и дорогие материалы могут выдерживать сотни или даже тысячи лет.
Обратное заклятье, *непрерывная темнота*, вызывает полное отсутствие света (полную темноту), подобную эффекту заклятья *темнота*, но большей продолжительности и области.

Darkness, 15' Radius (Alteration) Темнота, радиус 15 футов (Изменение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**15-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создаёт в области воздействия полную, непроницаемую тьму. Инфравидение бесполезно. Не работает ни обычный, ни магический свет, если только не использовались заклятья *свет (light)* или *непрерывный свет (continual light)*. В таком случае заклятье *темноты* аннулируется заклятьем *света*, и наоборот.
Материальные компоненты этого заклятья – кусочек меха летучей мыши и либо капля смолы, либо уголёк.

Deafness (Illusion/Phantasm) Глухота (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *глухота* делает получателя полностью глухим и неспособным к восприятию каких-либо звуков. Жертве позволено сделать спасительный бросок против заклятья. Существо под воздействием заклятья подвергается пенальти -1 к броскам на внезапность, если только другие его чувства не являются необычно острыми. Оглушённые заклинатели могут с 20% вероятностью неверно исполнить любое заклятье с голосовым компонентом. От *глухоты* можно избавиться только посредством заклятья *развеять магию (dispel magic)* или командой заклинателя.
Материальный компонент этого заклятья – пчелиный воск.

Deeppockets (Alteration, Enchantment) Глубокие карманы (Изменение, Чары)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность: 12 часов + 1 час/уровень Время исполнения: 1 ход
Область воздействия: 1 предмет одежды Спасбросок: Нет

Это заклятье позволяет волшебнику особым образом подготовить предмет одежды так, чтобы в него можно было положить намного больше, чем он нормально может содержать. Хорошо сшитое платье или роба из высококачественного материала (стоимостью хотя бы 50 gp) моделируется так, чтобы имелось множество карманов по размеру руки. Минимальное их количество – дюжина. Заклятье *глубокие карманы* позволяет держать в этих карманах 100 фунтов (5 кубических футов в объёме), как если бы это были только 10 фунтов веса. Кроме того, незаметно что в особых карманах что-то есть. Как вариант, в момент исполнения заклинатель также может выбрать 10 карманов, каждый из которых сможет содержать 10 фунтов (объёмом 1/2 кубического фута каждый). Если роба или подобный предмет одежды снабжена 100 или большим числом карманов (стоимостью минимум 200 gp), 100 карманов смогут содержать по одному фунту веса и по 1/6 кубического фута в объёме. В действительности, каждый карман – внепространственное хранилище.
Если время действия заклятья истекает, когда в заколдованных карманах находится материал, или если на заколдованный предмет одежды успешно сработало заклятье *развеять магию (dispel magic)*, весь материал неожиданно появляется вокруг носителя одежды и немедленно падает на землю. Также, заклинатель может одной командой заставить опустеть все карманы.
Кроме предмета одежды, который можно будет использовать потом, материальные компоненты заклятья – крохотная золотая игла и полоска хорошей ткани, которая наполовину свёрнута и завязана на концах.

Detect Evil (Divination) Обнаружить зло (Прорицание)

ОБРАТИМОЕ

Дальность: 0 Компоненты: V, S
Продолжительность: 5 рнд. /уровень Время исполнения: 2
Область воздействия: 10 х 180 футов Спасбросок: Нет

Заклятье обнаруживает излучение зла (или добра в случае обратного заклятья) от любого существа, объекта, или области. В большинстве случаев характер персонажа *не* открывается: персонажи с сильным характером, не отступающие от своих убеждений, достигшие хотя бы 9-го уровня могут излучать добро или зло, если заняты определёнными делами. Могучие монстры, такие как ки-рин (ki-rin), излучают добро или зло, даже если они превращены. Неупокоенные наделённые характером излучают зло, потому что это именно та сила, которая вместе с негативной энергией позволяет им продолжить существование. Злой проклятый предмет или несвятая вода излучает зло, но скрытая ловушка или неразумная гадюка – нет. Можно заметить степень зла (неясное, умеренное, сильное, подавляющее). Знайте, что у жрецов есть более мощная версия этого заклятья.
Заклятье имеет путь обнаружения шириной в 10 футов и длиной 60 ярдов, направленный вперёд от волшебника. Волшебник должен сконцентрироваться – остановиться, дождаться тишины, и тщательно искать ауру – хотя бы один раунд, чтобы получить результат.

Detect Invisibility (Divination)Обнаружить невидимость (Прорицание)

Дальность: 0 Компоненты: V, S, M
Продолжительность: 5 рнд. /уровень Время исполнения: 2
Область воздействия: 10 ярд. /уровень Спасбросок: Нет

Когда волшебник исполняет заклятье *обнаружить невидимость*, он становится способен ясно видеть любые невидимые объекты или существ, а также любые астральные, эфирные, или находящиеся вне фазы. Вдобавок оно позволяет волшебнику обнаруживать спрятавшихся или замаскированных существ (например, воров в тенях, хафлингов в кустах, и так далее). Оно не показывает метод маскировки или невидимости, за исключением случая астральных путешественников (когда можно увидеть серебряный шнур). Оно не распознаёт иллюзии и не позволяет заклинателю смотреть сквозь физические объекты. Обнаружение идёт по пути шириною 10 футов вдоль направления взгляда волшебника до предела дальности.
Материальный компонент этого заклятья – щепотка талька и капелька серебряного порошка.

ESP (Divination) ЕСП (Прорицание)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**5 ярд. /уровень (максимум 90 ярдов)**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя заклятье ЕСП, заклинатель способен определять ярко выраженные мысли любого существа в пределах дальности – за исключением неупокоенных и существ без мышления (какими мы их считаем). ЕСП блокируется 2 футами камня, 2 дюймами любого металла кроме свинца, или тонким листом свинцовой фольги.
Волшебник, применяющий заклятье, способен прозондировать явные мысли одного существа за раунд, получая от низших существ простые инстинкты. Раунд за раундом можно продолжать зондирование того же существа, или переключиться на других. Заклинатель может использовать заклятье, чтобы, например, определить, не притаилось ли существо за дверью, но ЕСП не покажет, что это за существо. Если заклятье используется как часть программы дознания, разумный и осторожный субъект получает начальный спасительный бросок. Если он успешен, сопротивление существа удаётся, и заклятье не обнаруживает дополнительной информации. Если спасительный бросок не удался, заклинатель может узнать дополнительную информацию, в соответствии с решением мастера. Применяется поправка за Мудрость существа, также могут быть дополнительные бонусы вплоть до +4, базирующиеся на восприимчивости и искомой информации.
Материальный компонент заклятья – медная монета.

Flaming Sphere (Evocation) Пламенная сфера (Воплощение)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**3-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *пламенная сфера* создаёт полыхающий шар огня в пределах 10 ярдов от заклинателя. Эта сфера катится в любом указанном волшебником направлении, со скоростью 30 футов за раунд. Она перекатывается через барьеры высотой меньше 4-х футов, например, предметы мебели, низкие стены, и т.д. Возгораемые материалы от контакта со сферой вспыхивают. Существа, касающиеся сферы, должны успешно сделать спасительный бросок против заклятья или понести 2d4 пункта огненного повреждения. Находящиеся в 5 футах от поверхности сферы также должны успешно спастись или понести 1d4 пункта повреждения от жара. Успешный спасительный бросок означает, что обошлось без повреждений. DM может изменить спасительные броски, если мало или совсем нет места, чтобы увернуться от сферы.
Сфера движется, пока заклинатель активно направляет её; иначе она просто покоится и горит. Её можно потушить теми же средствами, что и обычный огонь такого размера. Поверхность сферы имеет упругую, податливую консистенцию, и поэтому не наносит повреждения кроме огненного. Она не может отпихивать в сторону сопротивляющихся существ или вышибать большие преграды.
Материальный компонент – кусочек сала, щепотка серы, и железный порошок.

Fog Cloud (Alteration)Облако тумана (Изменение)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**4 рнд. + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *облако тумана* можно воплотить по выбору заклинателя одним из двух способов: как большой неподвижный вал обычного тумана, или как безвредный туман, который напоминает заклятье волшебников 5-го уровня *убийственное облако (cloudkill)*.
Как туманный вал, заклятье создаёт туман произвольной формы и размера, до 20 кубических футов за уровень заклинателя. Туман блокирует весь обзор дальше 2 футов, обычный и инфравидение.

Как туман в форме убийственного облака, это волнующаяся масса бледных, жёлто-зелёных паров, размерами 40 футов x 20 футов x 20 футов. Она движется от заклинателя со скоростью 10 футов за раунд. Испарения тяжелее воздуха, и опускаются на нижний уровень, протекая даже в водосточные колодцы и отверстия нор. Очень густая растительность разрывает туман после того, как он заплывает в неё на 20 футов. Единственный эффект каждой версии – заслонить обзор. Сильный ветер развеет любой эффект за один раунд, тогда как умеренный ветер снизит время действия заклятья на 50%. Заклятье нельзя исполнить под водой.

Fools' Gold (Alteration, Illusion) Золото дураков (Изменение, Иллюзия)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**10 куб. дюйм. /уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Посредством этой магии на время действия заклятья можно временно превратить медные монеты в золотые, или сделать бронзовые предметы чисто золотыми. Область воздействия – 10 кубических дюймов за уровень – т.е. объём 1 x 1 x 10 дюймов, или эквивалентный, содержащий около 150 золотых монет. Любому существу, видящему "золото" даётся право на спасительный бросок против заклятья, который может модифицироваться Мудростью существа; за каждый уровень волшебника существо должно вычитать 1 из результата броска. Поэтому маловероятно, что золото дураков удастся распознать, если оно было создано заклинателем высокого уровня. Если по "золоту" тяжело ударить объектом из холоднообработанного железа, есть слабая вероятность что оно обратиться в своё настоящее состояние, в зависимости от использованного при создании "золота" материального компонента. Если цитрин стоимостью в 25 gp измельчён в порошок и рассыпан над металлом при сотворении заклятья, вероятность что холодное железо вернёт его к настоящему виду составит 30%; если измельчён в порошок и использован 50-gp янтарь, шанс падает до 25%; если измельчить и использовать 250-gp топаз, шанс упадёт до 10%; и если 500-gp драгоценный топаз (корунд) измельчён и использован, вероятность того, что холодное железо откроет золото дураков, составит только 1%.

Forget (Enchantment/Charm) Забудь (Чары/Очарование)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1-4 существа в 20-футовом кубе**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При помощи этого заклятья заклинатель заставляет существ, находящихся в области воздействия, забыть события предыдущего раунда (одной минуты времени до момента произнесения заклятья). За каждые три уровня опыта заклинателя забывается ещё одна минута прошедшего времени. Это не отменяет заклятья *очарования (charm), указание (suggestion), цель (geas), поиск (quest)*, или подобные им, но, возможно, будет забыт тот, кто наложил эту магию на получателя. По выбору заклинателя под воздействие могут попасть от оного до четырёх существ. Если действие направлено только на одного, получатель спасается от заклятья с пенальти -2; если на двоих, они спасаются с пенальти -1; если под воздействием оказываются трое или четверо, они спасаются нормально. Все спасительные броски меняются Мудростью. Заклятье жрецов *лечение (heal)* или *восстановление (restoration)*, будучи исполнено специально для этой цели, восстановит потерянные воспоминания, как это могут сделать *ограниченное желание (limited wish)* или *желание (wish)*, но другие средства не помогут.

Glitterdust (Conjuration/Summoning) Блёстки (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**20-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье создаёт в области воздействия облако блестящих золотистых частиц. Находящиеся в области должны сделать успешный спасительный бросок против заклятья или ослепнуть (пенальти -4 к броскам на

атаку, спасительным броскам, и Классу Брони) на 1d4+1 раунд. Вдобавок, всё в области покроется пылью, которую нельзя снять, и которая будет продолжать искриться, пока не угаснет. Имейте в виду, это обнаруживает невидимых существ. Пыль гаснет за 1d4 раунда плюс один раунд за уровень заклинателя. Так, блёстки волшебника 3-го уровня будут существовать от четырёх до семи раундов.
Материальный компонент – земельная слюда.

Hypnotic Pattern (Illusion/Phantasm) Гипнотизирующий узор (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**30-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Исполняя это заклятье, волшебник создаёт в воздухе раскачивающийся, вращающийся узор мягких цветов. Этот узор захватывает любое существо, смотрящее на него, и оно неотрывно созерцает его, пока волшебник поддерживает изображение, плюс два раунда после этого. Заклятье может увлечь максимум 24 уровня, или Хит Дайса, существ (например, 24 существа с 1 Хит Дайсом каждое, 12 с 2 Хит Дайсами, и т.д.). Все существа, попадающие под влияние должны находиться в области воздействия, и каждому даётся право на спасительный бросок против заклятья. Атака, наносящая повреждение существу под воздействием, немедленно освобождает его от заклятья.
Волшебнику не надо произносить ни звука, но он должен делать нужные жесты, держа палочку ладана, или кристаллический жезл, наполненный фосфоресцирующим материалом.

Improved Phantasmal Force (Illusion/Phantasm) Улучшенная призрачная сила (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**60 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**200 кв. фт. + 50 кв. фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Как и заклятье 1-го уровня *призрачная сила (phantasmal force)*, это заклятье создаёт иллюзию любого объекта, существа, или силы, пока она находится в области воздействия заклятья. Заклинатель может поддерживать иллюзию с минимальной концентрацией; таким образом, он может двигаться с половиной нормальной скорости (но не исполнять другие заклятья). В эффект заклятья включены некоторые малозначительные звуки, но не членораздельная речь. Также, улучшенный фантом существует ещё два уровня после того, как волшебник прекратил концентрацию на нём.
Материальный компонент – кусочек овечьей шерсти.

Invisibility (Illusion/Phantasm) Невидимость (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье заставляет пропасть из вида существо, к которому надо прикоснуться, и стать не обнаружимым для обычного зрения или даже инфравидения. Конечно, невидимое существо не становится магически обесшумленным, и определённые другие условия могут помочь обнаружить его. Даже союзники не могут видеть невидимое существо или его вещи, если только они не наделены способностью видеть невидимые объекты, и не располагают магией, чтобы сделать это. Предметы брошенные или положенные невидимым существом становятся видимыми; поднятые предметы исчезают, если их спрятать в его одежду или карманы. Тем не менее заметьте, что свет никогда не становится невидимым, хотя источник света может стать таковым (поэтому, создаётся эффект света без видимого источника).
Заклятье действует, пока не будет магически сломано или развеяно, пока волшебник или получатель не отменят его, пока получатель не атакует любое существо, или пока не пройдёт 24 часа. Так, невидимое существо может открывать двери, говорить, есть, взбираться по лестницам, и т.д., но если оно атакует, то немедленно становится видимым, хотя невидимость позволяет ему атаковать первым. Заметьте, что заклятья

жрецов *благословить (bless), песнопение (chant)* и *молитва (prayer)* в этом случае не считаются атаками. Все высокоинтеллектуальные (с Интеллектом 13 или больше) существа с 10-ю или больше Хит Дайсами или уровнями опыта имеют шанс обнаружить невидимый объект (они делают спасительные броски против заклятья; успех означает, что они заметили невидимый объект).
Материальные компоненты заклятья *невидимость* – ресница и кусочек гуммиарабика, в который надо поместить ресницу.

Irritation (Alteration) Раздражение (Изменение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1-4 существа в 15-футовом радиусе**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *раздражение* действует на кожу указанного существа. Существа с очень толстой или нечувствительной кожей (такие как буйволы, слоны, существа с чешуёй, и т.д.) в основном не подвержены воздействию. Существует две версии заклятья, каждую из которых можно исполнить после стандартной подготовки:
Зуд. При наложении, он заставляет каждого субъекта испытывать зудящее ощущение на некоторой части тела. Если немедленно не потратить один раунд, чтобы почесать раздражённое место, то воздействие заставит существо провести следующие три раунда корчась и извиваясь, ухудшая на это время его Класс Брони на 4 и броски на атаку на 2. Подготовка к заклятью нарушается в первый раунд действия заклятья, но не в последующие три. Чесание раздражения целый раунд предотвращает дальнейший эффект. Если заклятье налагается на одно существо, спасительный бросок имеет пенальти -3; если на двух существ, спасительный бросок идёт с пенальти -1; и если налагается на трёх или четырёх существ, спасительный бросок делается нормально.
Сыпь. Когда налагается сыпь, субъект ничего не замечает 1d4 раунда, но после этого вся его кожа покрывается красными зудящими прыщиками. Сыпь длится, пока на неё не будет исполнено либо *лечить болезнь (cure disease)*, либо *развеять магию (dispel magic)*. Она снижает Обаяние по 1 пункту в день в течение четырёх дней (т.е., максимальная потеря Обаяния составит 4 пункта). Через неделю Ловкость также снижается на 1 пункт. Симптомы немедленно пропадают вместе со снятием сыпи, и все показатели возвращаются к нормальным. Её можно наложить только на одно существо, с пенальти -2 к спасительному броску.
Материальные компоненты для этого заклятья – лист с ядовитого плюща, дуба, или сумаха.

Knock (Alteration) Стук (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**10 кв. фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *стук* открывает застрявшие, перегороженные, запертые, удерживаемые, или закрытые волшебством двери. Оно открывает секретные двери, также, как и запертые или хитро открывающиеся коробки или сундуки. Оно также расцепляет соединительные швы, оковы, или цепи. Если его использовать чтобы открыть запертую волшебным способом дверь, заклятье не снимает имевшуюся ранее магию, оно просто приостанавливает её действие на один ход. Во всех остальных случаях оно навсегда открывает запоры и швы – хотя их можно будет снова закрыть и запереть позже. Оно не поднимает закрытые ворота или похожие препятствия (такие как опускные решётки), а также не действует на верёвки, вьющиеся растения, и тому подобное. Имейте в виду что эффект ограничивается областью; волшебник 3-го уровня может применить заклятье *стук* на дверь в 30 футов или меньше (например, стандартная дверь 4 фута x 7 футов). Каждое заклятье может снять до двух приёмов для предотвращения проникновения через проход. Так, если дверь заперта, закрыта на засов, и удерживается, или заперта на три замка, её открытие потребует двух заклятий *стук*. Во всех случая должно быть известно расположение двери или предмета – заклятье нельзя использовать против стены в надежде обнаружить секретную дверь.
Обратное заклятье, *запереть (lock)*, закрывает и запирает дверь или подобную вещь, при наличии физического механизма. Оно не создаёт соединительный шов, но оно использует физически приводимые в

действие запирающие механизмы, задвигаемые засовы, и так далее до двух функций за раз. Оно не действует на опускные решётки.

Know Alignment (Divination) Узнать характер (Прорицание)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо или объект за 2 рнд.**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *узнать характер* позволяет волшебнику прочесть ауру существа или объекта с характером (объекты без характера не открывают ничего). Заклинатель должен оставаться неподвижным и концентрироваться на предмете исследования два полных раунда. Существу положен спасительный бросок против заклятья и, если он успешен, заклинатель ничего не узнаёт о данном существе. Если заклинатель концентрируется на существе или объекте только один раунд, он сможет узнать из его характера только отношение к закону и хаосу. Некоторые магические устройства блокируют заклятье *узнать характер*.
Обратное, *скрытый характер (undetectable alignment)*, скрывает характер объекта или существа на 24 часа – даже от заклятья *узнать характер*.

Leomund's Trap (Illusion/Phantasm) Ловушка Леоманда (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**3 раунда**
Область воздействия:	**Объект, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это фальшивая ловушка, созданная чтобы обмануть вора или другого персонажа, пытающегося стянуть добро заклинателя. Волшебник помещает заклятье на любой маленький механизм или устройство, такое как замок, дверная петля, щеколда, навинчивающаяся крышка, собачка, и т.д. Любой персонаж, могущий обнаружить ловушки, или использующий любое заклятье или устройство, позволяющее обнаружить ловушки, на 100% будет уверен в существовании настоящей ловушки. Конечно, заклятье иллюзорно, и ничего не произойдёт, если сработает ловушка; его основное применение – отпугнуть воров или заставить их потерять драгоценное время.
Материальный компонент заклятья – кусочек железного пирита, которым надо прикасаться к обрабатываемому объекту, и в то же время посыпать объект специальной пыльцой, приготовление которой стоит 200 gp. Если в пределах 50 футов в момент исполнения заклятья находится ещё одна *ловушка Леоманда*, наложение заклятья терпит неудачу.

Levitate (Alteration) Левитация (Изменение)

Дальность:	**20 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 существо или объект**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Исполняя заклятье *левитация*, волшебник может наложить его на собственную персону, объект, или одно существо, подходящее под предел максимального веса в 100 фунтов за уровень опыта (например, волшебник 3-го уровня может левитировать максимум 300 фунтов). Если заклятье наложено на волшебника, он может перемещаться вертикально вверх или вниз со скоростью передвижения 2 за раунд. Если оно наложено на объект или другое существо, волшебник может левитировать его с той же скоростью, в соответствии с его командой. Это заклятье не даёт возможности горизонтального перемещения, но получатель может, например, оттолкнуться от края утёса, чтобы двигаться таким образом. Заклинатель может отменить заклятье, как только пожелает. Если субъект заклятья противится ему, или объект находится во владении существа, допустим спасительный бросок против заклятья чтобы определить, подействовала ли на него *левитация*.
После сотворения — это заклятье не требует концентрации, кроме момента изменения высоты. Левитирующее существо, пытающееся использовать дальнее оружие, почувствует возрастающий дисбаланс;

первая атака понесёт пенальти -1 к броску на атаку, вторая -2, третья -3, и т.д., до максимума в -5. Если провести целый раунд восстанавливая равновесие, это позволит существу снова начать с -1. Отсутствие рычага делает невозможным зарядку среднего или тяжёлого арбалета.
Материальный компонент этого заклятья – либо маленькая кожаная петля, либо кусочек золотой проволоки, согнутой в контур чаши с длинной ручкой, с одной стороны.

Locate Object (Divination) Найти объект (Прорицание)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**20 ярд. /уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье помогает в поисках известного или хорошо знакомого предмета. Волшебник исполняет заклятье, медленно поворачивается, и чувствует, когда стоит лицом в направлении к объекту, при условии, что тот находится в пределах дальности (т.е. 60 ярдов для волшебников 3-го уровня, 80 ярдов для 4-го, 100 ярдов для 5-го, и т.д.). Заклятье может указать местонахождение таких объектов как одежда, ювелирные изделия, мебель, инструменты, оружие, или даже лестница. Помните, попытка найти особый предмет, такой как ювелирное изделие или корона, требует точного мысленного образа; если образ не достаточно близок к действительному, заклятье не работает. Таким образом, заклятьем нельзя обнаружить желаемые, но уникальные объекты, если только они не известны заклинателю. Заклятье блокируется свинцом. Этим заклятьем нельзя искать существ.
Материальный компонент – раздвоенный прут.
Обратное, *затенить объект (obscure object)*, скрывает объект от обнаружения заклятьем, хрустальным шаром, или подобными средствами на восемь часов. Это заклятье не действует на существ. Материальный компонент – кожа хамелеона.

Magic Mouth (Alteration) Магический рот (Изменение)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 объект**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник наделяет выбранный объект волшебным ртом, который неожиданно появляется и произносит своё сообщение, если происходит особое событие. Сообщение, которое не должно превышать 25 слов, может быть на любом известном заклинателю языке, и может произноситься за время одного хода. Рот не может произносить магических заклинаний или использовать командные слова. Но, тем не менее, он движется вместе с произнесением слов – если он помещён на статую, рот статуи действительно будет шевелиться и создавать впечатление что она говорит. Конечно, магический рот можно поместить на дерево, камень, дверь, или любой другой объект, за исключением разумных членов животного и растительного мира.
Заклятье начинает действовать при выполнении заданных условий, в соответствии с указанием заклинателя. Некоторые примеры – говорить "первому существу, что дотронется до тебя", или "первому существу, которое пройдёт в пределах 30 футов". По желанию указания могут быть общими или детализированными, хотя можно использовать только визуальные и звуковые условия, как например: "Говори только когда старая женщина-человек несущая мешок грошовых гроздей сядет скрестив ноги в 1 футе от тебя". Такие визуальные условия могут среагировать на персонажа, использующего способность *изменения внешности (disguise)*. Дальность команды составляет 5 ярдов за уровень волшебника, поэтому волшебник 6-го уровня может приказать магическому рту говорить на максимальное расстояние при встрече в 30 ярдов ("Говори, когда крылатое существо будет в 30 ярдах."). Заклятье длится пока не будет выполнен приказ говорить; поэтому его продолжительность варьируется. Магический рот не может различить невидимых существ, характер, уровень, Хит Дайс, или класс, только что по внешнему виду. По желанию эффект можно привязать к определённому звуку или произнесённому слову.
Материальный компонент этого заклятья – кусочек медовых сот.

Melf's Acid Arrow (Conjuration) Кислотная стрела Мельфа (Заклинание)

Дальность:	**180 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 цель**	**Спасбросок:**	**Особый**

При помощи этого заклятья волшебник создаёт магическую стрелу, которая летит к своей цели, как если бы она была выпущена из лука бойца того же уровня, что и волшебник. Модификаторы дальности, умения, или специализации не используются. У стрелы нет бонусов к атаке или повреждению, но она наносит 2d4 пункта кислотного повреждения (со спасительными бросками для предметов на цели); повреждение от брызг отсутствует. За каждые три уровня достигнутых заклинателем, кислота, если не будет как-то нейтрализована, действует дополнительный раунд, причиняя ещё 2d4 пункта повреждения за каждый раунд. Так, с 3-го по 5-ый уровень кислота действует два раунда; с 6-го по 8-ой кислота действует три раунда, и т.д.
Материальные компоненты заклятья – дротик, измельчённый лист ревеня, и желудок ядовитой змеи.

Mirror Image (Illusion/Phantasm) Зеркальный образ (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**3 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**6-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Обращаясь к заклятью *зеркальный образ*, заклинатель создаёт вокруг себя от двух до восьми точных копий самого себя. Эти образы делают в точности то же, что и волшебник. Так как в момент исполнения заклятье создаёт расплывчатость и лёгкое искажение, оппонентам невозможно отличить кто есть иллюзия, а кто – настоящий волшебник. Когда образ поражён рукопашной или дальней атакой, магической или иной, он исчезает, но другие существующие образы остаются невредимыми пока не будут поражены. Образы переставляются от раунда к раунду, поэтому если настоящий волшебник будет поражён в один раунд, его нельзя будет отличить от его образов в следующем. Чтобы определить число появляющихся образов, бросьте 1d4 и прибавьте 1 за каждые три уровня опыта волшебника, до максимума в восемь образов. По окончании времени действия заклятья все уцелевшие образы гаснут.

Misdirection (Illusion/Phantasm) Заблуждение (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**8 часов**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 существо или объект**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Посредством этого заклятья волшебник выдаёт неверную информацию обнаруживающим заклятьям (*обнаружить очарование (detect charm), обнаружить зло (detect evil), обнаружить невидимость (detect invisibility), обнаружить ложь (detect lie), обнаружить магию (detect magic), обнаружить ловушки и ямы (detect snares and pits),* и т.д.). Хотя заклятья обнаружения и работают, они указывают не то место, не то существо, или, в случае *обнаружить зло* или *обнаружить ложь*, противоположное правде значение. Волшебник направляет действие заклятья на объект заклятья обнаружения. Если заклинатель заклятья обнаружения не сделает спасительный бросок против заклятья, сработает заблуждение. Имейте в виду, что заклятье не действует на прорицание другого типа (*узнать характер (know alignment), предчувствие (augury), ЕСП (ESP), удалённая видимость (clairvoyance)*, и т.д.).

Protection from Cantrips (Abjuration) Защита от фокусов (Отречение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**5 часов + 1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**существо или объект, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполнив это заклятье волшебник получает иммунитет к эффектам фокусов, исполняемых другими волшебниками, учениками, или существами, использующими заклятье *фокус (cantrip)*. Заклятье защищает заклинателя, или одну персону или предмет, к которому он прикоснётся (такой как книга заклятий или ящик с компонентами для заклятий). Любой фокус, исполненный на защищённую персону или предмет, рассеивается со слышимым хлопком. Это заклятье часто используется волшебником, который имеет озорных учеников, или который хочет, чтобы ученики сделали уборку используя свои руки, а не магию. К любой цели, противящейся этому заклятью, нужно прикоснуться (броском на атаку), и ей разрешён спасительный бросок против заклятья, чтобы избежать его эффекта.

Pyrotechnics (Alteration) Пиротехника (Изменение)

Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 источник огня**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *пиротехника* использует имеющийся источник огня для воспроизведения по выбору заклинателя одного из двух эффектов. Во-первых, оно может создать яркую огненную вспышку сверкающего разноцветного воздушного фейерверка, который длится один раунд. Этот эффект временно ослепляет существ внутри, под, или в пределах 120 футов от области, и имеющих свободную линию обзора до вспышки. Видящие её существа слепнут на 1d4+1 раунд, если не сделают спасительный бросок против заклятья. Фейерверк занимает объём в 10 раз больший настоящего источника огня.
Также это заклятье может поднять из источника густой извивающийся поток дыма, и образовать удушливое облако, держащееся раунд за каждый уровень опыта заклинателя. Оно закрывает по форме приблизительно сферический объём от земли или пола вверх (или принимает очертания ограничивающей области), который полностью затмевает обзор дальше 2 футов. Дым заполняет 100-кратный объём источника огня. Все внутри облака должны совершить спасительный бросок против заклятья или получить пенальти -2 ко всем боевым броскам и Классу Брони.
Заклятье использует один источник огня в 20-футовом кубе, который моментально гаснет. Очень большой огонь, использованный в качестве источника, может угаснуть лишь частично. Магический огонь не угасает, однако если использовать сделанное из огня существо (такое как огненную элементаль) как источник, то оно понесёт 1 пункт повреждения за уровень заклинателя.

Ray of Enfeeblement (Enchantment/Charm)Ослабляющий луч (Чары/Очарование)

Дальность:	**10 ярд. + 5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При использовании *ослабляющего луча* волшебник делает оппонента хилым, снижая его Силу и, следовательно, эффективность атак, полагающихся на неё. Люди, полулюди, и человекоподобные размером с человека или меньше слабнут до реальной Силы в 5, теряя все бонусы за Силу и подвергаясь пенальти -2 к броску на атаку, и пенальти -1 к повреждению. Другие существа подвергаются пенальти -2 к броскам на атаку. Кроме того, они несут пенальти -1 с каждого наносимого ими кубика повреждения (но ни один бросок на повреждение не может нанести меньше 1 пункта с кубика повреждения). Ваш DM определит все другие эффекты, имеющие место для попавшего под воздействие существа. Если указанное существо делает свой спасительный бросок, заклятье не действует. Это заклятье не влияет на боевые бонусы от магических предметов, и те из них, что увеличивают силу, действуют нормально.

Rope Trick (Alteration) Трюк с верёвкой (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 хода/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда это заклятье накладывается на кусок верёвки длиной от 5 до 30 футов, один её конец поднимается в воздух пока вся верёвка не повиснет перпендикулярно, как будто она закреплена за верхний конец. Верхний конец, на самом деле, привязан к внепространственному измерению. Заклинатель и до семи других могут взобраться по верёвке и исчезнуть в этом безопасном месте, где их не найдёт ни одно существо. Если по верёвке забралось меньше восьми персон, верёвку можно забрать туда же; иначе, она просто остаётся висеть в воздухе (особо сильные существа могут суметь убрать её, по выбору мастера). Через соединяющее измерения окно нельзя исполнять заклятья, и его не может пересечь область воздействия. Находящиеся во внепространственном измерении могут смотреть наружу, как если бы там было окно 3 фута x 5 футов, с верёвкой по центру. Персоны во внепространственном измерении должны спуститься до окончания заклятья, или они упадут с высоты, с которой они попали в него. Имейте в виду, что заклятье *трюк с верёвкой* позволяет добраться до нужного места, если не забираться до самого конца во внепространственное измерение. Также помните, что опасно создавать или вносить внепространственные измерения в уже существующее внепространственное измерение.
Материальный компонент этого заклятья – измельчённый экстракт кукурузы и перекрученная петля из пергамента.

Scare (Enchantment/Charm) Напугать (Чары/Очарование)

Дальность:	**30 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d4 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**15-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье заставляет существ с Хит Дайсами или уровнями опыта ниже 6 попасть во власть дрожания и тряски. Напуганные существа имеют поправку к реакции -2, и в случае имеющейся нагрузки могут выронить предметы, которые они держат. Если их зажать в угол, то они будут драться, но с пенальти -1 к броскам на атаку, повреждение, и спасительным броскам.
Спасбросок против заклятья разрешён только эльфам, полу-эльфам, и жрецам. Имейте в виду, что заклятье не действует на неупокоенных (скелетов, зомби, гулей [ghouls], и т.д.), и на существ любого вида с верхних или нижних планов.
Материальный компонент, используемый для этого заклятья – кусочек кости от неупокоенного скелета, зомби, гуля, ужаса (ghast), или мумии.

Shatter (Alteration) Расколоть (Изменение)

Дальность:	**30 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**3-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *расколоть* – звуковая атака, действующая на не магические объекты из кристалла, стекла, керамики или фарфора, такие как пробирки, бутылки, фляги, сосуды, окна, зеркала, и т.д. Все такие объекты, находящиеся в 3-футовом радиусе от центра эффекта заклятья, разбиваются им на множество кусочков. Объекты, весящие больше фунта за уровень заклинателя, не страдают, но все остальные объекты вышеупомянутого состава должны спастись от сокрушающего удара (crushing blow) или рассыпаться. Или же, заклятье можно сфокусировать на одном предмете весом до 10 фунтов за уровень заклинателя. Кристаллические существа обычно сносят 1d6 пунктов повреждения за уровень заклинателя, максимум до 6d6, со спасительным броском против заклятья сбрасывающим половину повреждения.
Материальный компонент этого заклятья – осколок слюды.

Spectral Hand (Necromancy) Призрачная рука (Некромантия)

Дальность:	**30 ярд. + 5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 оппонент**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье материализует в пределах своей дальности призрачную светящуюся кисть, созданную из жизненной силы заклинателя, передвигающуюся по его желанию. Любое атакующее заклятье 4-го уровня или ниже, которое исполняется волшебником после, может быть перенесено призрачной рукой. Заклятье даёт заклинателю бонус +2 к броску на атаку. Во время атаки рукой заклинатель не может выполнять другие действия; при попытке этого рука возвращается и зависает перед ним. Рука существует полное время длительности заклятья, если не будет отпущена заклинателем, и ей можно совершить больше одной касательной атаки. Рука получает бонусы за атаку с фланга или с тыла, если заклинатель находится с соответствующей стороны. Рука уязвима для магических атак, но имеет Класс Брони -2. Любое повреждение, нанесённое руке прекращает заклятье и причиняет заклинателю 1d4 пунктов повреждения.

Stinking Cloud (Evocation) Вонючее облако (Воплощение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**20-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Особый**

Исполняя заклятье *вонючее облако*, волшебник создаёт волнующуюся массу тошнотворных испарений на расстоянии до 30 ярдов от своего положения. Все существа, захваченные в облако, должны сделать спасительный бросок против яда, или получить головокружение и потерять способность атаковать из-за тошноты на 1d4+1 раунд после выхода из облака. Сделавшие спасительные броски могут покинуть облако без болезненных эффектов, хотя оставшиеся в облаке должны продолжать спасаться каждый раунд. Отравляющие эффекты могут быть замедленны или нейтрализованы соответствующей магией. Время жизни облака сокращается на половину умеренным ветром (8-18 миль в час), и оно развеивается более сильным ветром в течение одного раунда.
Материальный компонент заклятья – тухлое яйцо или несколько листьев гнилой капусты.

Strength (Alteration) Сила (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Персона, к которой прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Применение этого заклятья увеличивает Силу персонажа на несколько пунктов – или десятых долей пункта после достижения Силы 18 (только если персонаж является воином). Выгоды от заклятья *сила* длятся вместе с магией. Количество прибавляемой Силы зависит от группы получателя заклятья, и подвержено всем ограничениям на Силу за расу или класс. Мультиклассовые персонажи используют лучший кубик.

Класс	**Получаемая Сила**
Жрец	1d6 пунктов
Мошенник	1d6 пунктов
Воин	1d8 пунктов
Волшебник	1d4 пункта

Если у воина уже есть Сила 18, к броску на исключительную силу добавляется от 10% до 80%. Заклятье не может дать Силу в 19 или больше, и оно не кумулятивно с другой магией, добавляющей Силу. Существа без значений Силы (кобольды, люди ящеры, и т.д.) получают +1 к броскам на атаку и повреждение.
Материальный компонент этого заклятья – несколько волос, или щепотка навоза от весьма сильного животного – крупной обезьяны, медведя, буйвола, и т.д.

Summon Swarm (Conjuration/Summoning) Вызвать рой (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**10-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Рой мелких животных (сделайте бросок по таблице чтобы определить тип, или подходящее существо может назначить DM), притянутый заклятьем *вызвать рой*, будет жестоко атаковать всех существ в области, выбранной заклинателем. Существа, активно защищающиеся от роя и не делающие ничего больше, терпят 1 пункт повреждения за каждый раунд пребывания в рое. Совершающие другие действия, в том числе пытающиеся покинуть рой, каждый раунд получают повреждение равное 1d4 пунктам + 1 пункт за три уровня заклинателя. Имейте в виду, в рое невозможно сотворение заклятий.

Бросок кубика	**Тип роя**
01-40	Крысы
41-70	Летучие мыши
71-80	Пауки
81-90	Сороконожки/жуки
91-100	Летающие насекомые

С роем не удастся сражаться при помощи оружия, но огонь и эффекты, действующие на область могут нанеся повреждение заставить его рассеяться. Рой рассеивается, когда он получит по 2 пункта повреждения с этих атак за уровень заклинателя. Заклятье *защита от зла (protection from evil)* держит рой на расстоянии, и определённые заклятья, действующие на область, такие как *порыв ветра (gust of wind)* и *вонючее облако (stinking cloud)*, немедленно рассеивают рой, если могут на него повлиять (например, *порыв ветра* подействует только на летающих существ). Чтобы управлять роем, заклинатель должен неподвижно стоять, ни на что не отвлекаясь; если его концентрация теряет силу или прерывается, рой рассеивается за два раунда. После вызывания рой остаётся неподвижен.
Материальный компонент – квадратный кусочек красной ткани.

Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter (Enchantment/Charm) Хохот Таши (Чары/Очарование)

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 или больше существ в 30-футовом кубе**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Жертва этого заклятья воспринимает всё как уморительно смешное. Эффект не мгновенен, и в раунд исполнения заклятья существо чувствует только лёгкое пощипывание. На следующий раунд жертва начинает улыбаться, затем усмехаться, фыркать, хихикать, давиться от смеха, гоготать, и наконец падает во взрыве неудержимого, ужасного хохота. Хотя это магическое веселье продолжается только один раунд, попавшее под его действие существо должно провести следующий раунд вставая на ноги, и оно теряет 2 пункта Силы (или -2 к броскам на атаку и повреждение) на все оставшиеся раунды заклятья.
Спасбросок против заклятья модифицируется Интеллектом существа. Существа с Интеллектом в 4 или меньше (частично разумные) полностью неподвластны заклятью. Имеющие Интеллект 5-7 (низкий) спасаются с пенальти -6. Обладающие Интеллектом 8-12 (от среднего до сильного) спасаются с пенальти -4. Обладающие Интеллектом 13-14 (высокий) спасаются с пенальти -2. Обладающие Интеллектом 15 или большим (исключительный) получают не модифицированные спасительные броски.
Заклинатель может воздействовать на одно существо за каждые достигнутые три уровня – например, одно на 3-м уровне, два на 6-м уровне, три на 9-м уровне, и т.д. Все попавшие под эффект создания должны находится в пределах 30 футов друг от друга.
Материальные компоненты – маленькое перо и небольшие торты. Торты надо кидать в субъектов, одновременно другой рукой размахивая пером.

Web (Evocation) Паутина (Воплощение)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 хода/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**8,000 кубических футов**	**Спасбросок:**	**Отм. или 1/2**

Заклятье *паутина* создаёт многослойную массу крепких, липких нитей, подобных паучьей паутине, но намного крупнее и крепче. Эту массу надо уцепить к двум или больше твёрдым и диаметрально

противоположным точкам – пол и потолок, противоположные стены, и т.д. – или паутина сложится сама в себя и исчезнет.
Заклятье *паутина* покрывает максимальную область в восемь 10 футов х 10 футов х 10 футов кубов, и паутина должна быть толщиной хотя бы в 10 футов, поэтому можно создать массу в 40 футов высотой 20 футов шириной и 10 футов толщиной. Существа, пойманные в паутину, или просто прикоснувшиеся к ней, застревают среди клейких волокон.
Все, находящиеся в области во время исполнения заклятья, должны сделать спасительный бросок против заклятья с пенальти -2. Если спасительный бросок успешен, могут произойти две вещи. Если у существа есть место, чтобы выйти из области, полагается, что оно вырвалось на свободу. Если места для побега нет, тогда у паутины только половина прочности. Существа с Силой меньше 13-ти (7, если паутина с половиной прочности), застревают до тех пор, пока не будут освобождены другим или пока не сойдёт заклятье. Огонь снарядами обычно неэффективен против существ, пойманных в паутине.
Существа с Силой между 13-ю и 17-ю могут за раунд прорваться через 1 фут паутины. Существа с Силой 18 или больше могут за раунд прорваться через 2 фута паутины. Если паутина половинной прочности, эти скорости удваиваются (в этом случае большая масса приравнивается к большой силе, и существа с крупной массой почти не замечают паутину). Сильные и огромные существа могут прорваться через 10 футов паутины за раунд.
Кроме того, нити заклятья *паутина* возгораемые. Магический *пламенный меч* может с лёгкостью рубить их, как рука смахивает простую паутину. Любой огонь – факел, горящее масло, пламенный меч, и т.д. – может поджечь их, и уничтожить за один раунд. Все существа в горящей паутине несут 2d4 пункта повреждения от пламени, но свободные от нитей не страдают.
Материальный компонент этого заклятья – кусочек паучьей паутины.

Whispering Wind (Alteration, Phantasm) Шепчущий ветер (Изменение, Фантом)

Дальность:	**1 миля/уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**2-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья волшебник может либо послать сообщение, либо вызвать желаемый звуковой эффект. Шепчущий ветер может пройти над землёй столько миль, сколько у волшебника есть уровней опыта, и достигнуть определённого места в этих пределах, которое хорошо знакомо волшебнику. Шепчущий ветер мягок и незаметен, как лёгкое дуновение, пока он не достигнет места. Туда он доставляет своё тихое, как шёпот, сообщение или другой звук. Помните, сообщение будет доставлено независимо от того, присутствует ли там кто-нибудь, чтобы его услышать. Затем ветер рассеивается. Волшебник может приготовить заклятье к переносу сообщения до 25 слов включительно, заставить заклятье принести другие звуки на один раунд, или просто захотеть, чтобы шепчущий ветер показался лёгким волнением в воздухе с шелестящим звуком. Также он может заставить шепчущий ветер двигаться медленно, по миле в час, или быстро, по миле за ход. Когда заклятье достигает своей цели, оно кружит и остаётся, пока сообщение не будет доставлено. Как и с заклятьем *магический рот (magic mouth)*, через *шепчущий ветер* нельзя исполнять заклятья.

Wizard Lock (Alteration) Волшебный замок (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**30 кв. фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *волшебный замок*, наложенное на дверь, сундук, или проход, магически запирает их. Заклинатель может свободно пройти свой собственный замок не повлияв на него; иначе, волшебно закрытую дверь или объект можно открыть только вломившись, успешным применением заклятья *развеять магию (dispel magic)* или *стук (knock)*, или волшебником на четыре или больше уровней выше, чем наложивший заклятье. Заметьте, два последних метода не снимают волшебный замок; они только нейтрализуют его на короткое время – около одного хода. Существа с других планов не могут распахнуть волшебный замок, как они могут удерживаемый проход (смотрите заклятье *держать проход (hold portal)*).

2й уровень (ADD-ON)

Choke (Necromancy, Conjuration/Summoring) Удушье (Некромантия, Заклинание/Вызывание)

Источник CWH

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**1/2**

Заклятие *удушье* создает две призрачные руки, которые появляются на шее жертвы. Жертвой может быть человек, получеловек или гуманоид, находящийся на расстоянии не более 30 ярдов от заклинателя. Руки буду душить жертву на протяжении всего времени действия заклятия; каждый раунд жертве наносится 1d4 (1-4) пункта повреждений от удушения. Если жертва делает успешный спасбросок, она получает только половину повреждений.
Эффект заклятья *удушье* можно свести на нет заклинанием *развеять магию* (*dispel magic*) или его аналогом. Жертва не может оторвать бесплотные руки от своей шеи. Также, находясь под действием *удушья*, жертва делает все броски на атаку с пенальти -2.
Материальный компонент заклятья – платок или кусок ткани такого же размера, который связывают в узел.

Death Recall (Necromancy, Divination) Увидеть смерть (Некромантия, Прорицание)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Один труп**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье позволяет увидеть последние минуты жизни любого существа, которое умерло не позднее 24 часов назад. Когда заклинатель касается тела субъект, он [заклинатель, не труп, конечно] входит в транс. Затем заклинатель видит то, что видел субъект в последние 10 минут жизни. Видение заканчивается на сцене, которую субъект наблюдал перед самой смертью. В этот момент время действия заклятья истекает, и заклинатель выходит из транса.
Материальный компонент заклятья – осколок разбитого зеркала.

Detect Life (Divination) Обнаружить жизнь (Прорицание)

Источник CWH

Дальность:	**10 футов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**5 раундов**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя это заклятье, заклинатель может определить, живо ли существо, включая случаи, когда существо находится в коме, трансе или под действием заклинания *симулировать смерть* (*feign death*). Любая форма ментальной защиты мешает исполнению заклятья, как и слой металла любой толщины. Преграда из камня или дерева толщиной в дюйм считается за 10 футов расстояния между субъектом и заклинателем. Таким образом, можно определить, будет ли заклятье работать.
Материальный компонент заклятья – святой символ* и волосы с головы новорожденного животного.
* – весьма странный маткомпонент для заклинания волшебника. Возможно заклинание первоначально разрабатывалось (фирмой TSR) как жреческое, а потом его забыли отредактировать. *Прим. Gremlin'a*

Filter (Abjuration) Фильтрация (Отречение)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 10 футов вокруг существа, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создает невидимую защитную сферу, которая отфильтровывает все вредные вещества из ядовитых паров; таким образом, существо, защищенное *фильтрацией*, не получает урона и не подвергается пенальти под действием любого ядовитого газа, включая созданный магически (например, *вонючее облако*). Исключениями являются только ядовитые газы, выдыхаемые драконами (как, например, хлор, выдыхаемый зеленым драконом); в этих случаях защищенное *фильтрацией* существо получает только половину урона. Материальные компоненты заклятья – клок паутины и кусок ткани площадью приблизительно 1 кв. дюйм (6,25 см^2).

Galambir's Bullshit (Enchantment/Charm) Дикий гон Галамбира (Чары/Очарование)

Источник GG

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**90-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это – магическая версия жреческого заклятья 2-го уровня *увлечь* (*enthrall*), но с одним отличием: религия слушателя значения не имеет. Однако если слушатель враждебно настроен к заклинателю, он получает бонус +4 к спасброску.

Galambir's Devils (Illusion) Чертики Галамбира (Иллюзия)

Источник GG

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

После прочтения этого заклятья жертва, завалившая спасбросок от заклятья (с бонусами за Мудрости) начинает постоянно испытывать неприятные эмоции – ей все время мерещится, что за ней кто-то наблюдает. Жертва постоянно что-то замечает краем глаза, но как только переводит взгляд в этом направлении, все кажется нормальным.
Жертва не может полностью сосредоточиться на длительное время (более раунда; то есть исполнение заклятий возможно, но только если время исполнения не превышает раунда). В бою существо получает пенальти -1 к инициативе, в походе – пенальти -1 к неожиданности.
Чара действует до тех пор, пока не будет снята заклятьем *развеять магию* (*dispel magic*) или схожим способом. Волшебник может одни словом прекратить действие заклятья в любой момент.
Материальный компонент заклятья – кисточка и маленький кусок стекла.

Galambir's Illusionary Healing (Illusion) Иллюзорное исцеление Галамбира (Иллюзия)

Источник GG

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Одно существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье создает полную иллюзию того, что волшебник исцеляет подопечного. Если подопечный считает, что заклинатель не может быть жрецом или сомневается, что тот пытается его исцелить, он может не поверить в иллюзию. На самого заклинателя эта чара не действует, так как он знает, что это иллюзия.

Заклятье не останавливает кровотечений и не лечит специфические повреждения. Если по мнению подопечного исцеление прошло не так как надо, он опять-таки может не поверить в иллюзию. Существо, удачно не поверившее в действие заклятья автоматически не получает никаких эффектов от его действия. Существо, на которое исполнили *иллюзорное исцеление Галамбира*, считает, что ему восстановили жизненные силы (1d8 хитов, не выше максимума). На самом деле, оно получает лишь один хит и только за счет того, что само уверено в своей целости. Реальные хиты тайно учитываются Мастером.
Материальный компонент заклятья – любой Символ Веры.

Galambir's Loudspeaker (Illusion) Громкоговоритель Галамбира (Иллюзия)

Источник GG
ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Одно существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье позволяет волшебнику или тому, к кому он прикоснется, говорить в 10 раз громче, не напрягая горло. Персонаж, не желающий попасть под действие заклятья, должен сделать спасбросок от заклятья. Реверс заклятья, *писк Галамбира* (*Galambir's Squeak*) позволяет снизить громкость голоса в 10 раз. Нежелающим также позволен спасбросок.
Материальный компонент заклятья – маленький бумажный рупор, который волшебник прикладывает к своим губам. То, какой стороной он его прикладывает, определяет эффект - прямой или реверсивный. Заклинатель может отменить эффект заклятья в любой момент.

Galambir's Mirror (Illusion) Зеркало Галамбира (Иллюзия)

Источник GG

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2d6 + 2 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Два существа**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Ограничения у заклятья почти такие же, как у заклинания 1-го уровня *изменить себя* (*change self*), но действует оно следующим образом. Два субъекта (одним из которых может быть заклинатель), примерно одинаковой внешности, меняются своим внешним видом.
Если, например, одним из субъектов заклинания является волшебник, и он, например, гном, то вторым субъектом должен быть гуманоид, приблизительно такого же сложения. Если волшебник не является субъектом спела, то субъекты просто должны быть схожи – так можно поменять внешний вид человека и эльфа, но нельзя поменять внешний вид, например, эльфа и дракона.
Все изменения иллюзорны и неосязаемы. Волшебник может прервать действие заклятья в любой момент.
Материальный компонент заклятья – небольшое серебряное зеркальце.

Garking's Fire Circle (Invocation/Evocation) Огненные круги Гаркина (Призывание/Воплощение)

Источник GG

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

При прочтении заклятья вокруг мага появляется кольцо огня диаметром один фут (это не радиус кольца), которое он может активизировать в любой момент раунда и на любой высоте, которой захочет (от уровня земли до высоты своего роста с поднятыми руками). Он может и не активизировать кольцо. Будучи активизировано, кольцо огня резко увеличивается в радиусе, нанося повреждения всем, кто оказался у него

на пути. Заклинатель может запускать по одному такому кольцу в течение каждого раунда действия заклятья, но при этом он теряет возможность делать что-то еще в этом раунде.
Те, у кого есть шанс увернуться (присесть или подпрыгнуть), делают спасбросок и в случае успеха получают лишь половинные повреждения. Если кольцо проходит над или под потенциальной жертвой, спасбросок не требуется – он автоматически успешен, и жертва не получает повреждений вообще.
Повреждения зависят от расстояния от жертвы до волшебника. Жертвы, находящиеся в десяти футах получают повреждения в 2d6 (2-12) пунктов, жертвы в 20 футах - повреждения в 1d6 (1-6) пунктов. Все, кто находится далее 20 футов, повреждений не получают.
Внешний эффект похож на круги, расходящиеся по воде, в которую брошен камень с той лишь разницей, что волнами является огонь.
Материальный компонент заклятья – кольцо из магния, "тающее" при исполнении. Стоимость изготовления подобного кольца около 100 gp.

Garking's Pyrokinesis (Invocation/Evocation) Пирокинез Гаркина (Призывание/Воплощение)

Источник GG

Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Один объект объемом менее 1 куб. фута**	**Спасбросок:**	**Нет**

При прочтении данного заклятья происходит возгорание объекта, выбранного волшебником. Это может быть бревно, часть одежды, свиток и так далее. С его помощью можно, например, заставить вспыхнуть лук в руке вражеского лучника или заставить одежду противника-мага загореться. Если данный предмет находится у кого-то в руке, он должен сделать успешный спасбросок от магического огня.
Пламя не гаснет само по себе до тех пор, пока зачарованный предмет полностью не сгорит или пока оно не будет потушено как обычный огонь. Поврежденный таким огнем предмет обычно не получает большие повреждения, если огонь был потушен в первом раунде. В противном случае повреждения от огня могут быть достаточно серьезными.
Материальный компонент заклятья – немного фосфора.

Garking's Waiting Fire (Invocation/Evocation) Ждущий огонь Гаркина (Призывание/Воплощение)

Источник GG

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4 часа + 1/2 часа/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Куб со стороной 20 футов и меньше**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье выполняет примерно ту же функцию, что и спел первого круга *тревога* (*alarm*), но с небольшим отличием. Он создает не звуковой эффект, а визуальный, подобный первому варианту действия заклятья *пиротехника* (*pyrotechnics*), то есть яркую вспышку, ослепляющую нежданного гостя.
Когда любое существо размером не менее установленного магом (от жука до слона) проникает в защищенную область, огонь, горящий в центре этой области резко вспыхивает ярким светом. При дневном или ярком освещении этот свет не способен никого ослепить. При тусклом освещении, если нежданные гости провалят спасбросок, они ослепляются на 1 раунд (и в следующем раунде делают проверку на неожиданность, то есть могут потерять еще один раунд). Если защищенная зона освещается лишь тусклым светом огня в центре области, нежданные гости ослепляются как минимум на один раунд, а если провалят спасбросок против заклятья, то ослепляются на 1d4+1 (2-5) раунда.
Для исполнения этого заклятья должен присутствовать небольшой источник огня, в который следует бросить немного порошка магния.

Ghoul Touch (Necromancy) Прикосновение гуля (Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Один человек**	**Спасбросок:**	**Особый**

Пока действует эта чара, прикосновение заклинателя к одному человеку, дварфу, гному, полуэльфу или халфлингу заставляет их неподвижно застыть на 1d6+2 (3-8) раундов, если они не выкидывают спасбросок против парализации. Кроме того, парализованные существа испускают трупную вонь, которая чувствуется в радиусе 10 футов вокруг них и вызывает тошноту и рвоту. Те, кто находятся в данной области и проваливают спасбросок против яда, сражаются с пенальти -2 к броску на атаку, пока действие заклятья не окончится. Материальный компонент заклятья – лоскут ткани, оторванный от одежды гуля или щепотка земли из его логова.

Ice Knife (Evocation) Ледяной клинок (Воплощение)

Источник CWH

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклинатель швыряет в цель кинжал, сделанный изо льда. При этом заклинатель делает обычный бросок на атаку, как если бы он атаковал цель простым метательным оружием, с учетом модификатора броска за расстояние от заклинателя до цели (для *ледяного клинка* дальнее расстояние (long) составляет 30 ярдов, среднее (middle) – 20 ярдов и близкое (short) – 10 ярдов). Успешная атака наносит жертве 2d4 (2-8) пункта урона. Если *ледяной клинок* проходит мимо цели, следует обратиться к правилу для гранатоподобных снарядов на стр. 62-63 DMG, чтобы определить, куда он улетел.
Когда *ледяной клинок* ударяется о твердый объект или живое существо, он раскалывается, порождая волну холода. Все существа в пределах 5 футов должны выкинуть спасбросок от парализации или получить 1d4 (1-4) пункта урона и окоченеть от холода на (1d6) /2 (1-3) раунда. При этом скорость их движения уменьшается вдвое, а бросок на атаку делается с пенальти -2. Близость к источнику тепла, такому как большой костер, дает бонус +2 к спасброску.
Ни заклинатель, ни ктолибо другой не могут поднять и снова бросить *ледяной клинок*, который пролетел мимо цели. Если коснуться ледяного клинка, он немедленно раскалывается со всеми вытекающими последствиями (см. выше). Если улетевший клинок не трогать, он растает и превратится в лужу воды через 1 раунд после создания; таяние клинка вызывает понижение температуры вокруг него.
Материальные компоненты заклятья – капля талой воды и маленький серебряный кинжал.

Insatiable Thirst (Enchantment/Charm) Невыносимая жажда (Чары/Очарование)

Источник ToM

Дальность:	**5 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье вызывает у жертвы непреодолимое желание попить. Жертве позволен спасбросок, чтобы избежать действия заклинания. Если спасбросок провален, существо должно найти и выпить любую жидкость, пригодную для питья (включая магические зелья, которые могут давать странный эффект при смешивании в желудке). Хотя яды нельзя считать пригодными для питья, жертва может и не знать, что данная жидкость ядовита. Жертва никогда не выпьет жидкость, которая, по ее убеждению, является ядом.
Неважно, сколько жидкости выпило существо, магическая жажда все равно будет терзать его до прекращения действия заклятья. В течение этого времени существо будет занято лишь поглощением жидкости или ее поисками. Существо, находящееся под действием *невыносимой жажды*, считает, что скоро умрет от жажды, и в зависимости от характера может даже убить за воду или другой напиток.

Maximilian's Earthen Grasp (Evocation) Глиняная рука Максимилиана (Воплощение)

Источник ToM

Дальность:	**10 ярдов + 10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 раунда + 1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье поднимает из-под земли руку, сделанную из плотной глины. Заклятье следует исполнять на открытой земле, например, на в поле или в доме с земляным полом.
Глиняная рука (размером с человеческую) появляется из земли прямо под существом, на которое указал заклинатель и старается схватить жертву за ногу. Жертве позволено сделать спасбросок; в случае успеха рука проваливается обратно под землю. Каждый раунд после этого (до истечения времени действия заклятья) есть шанс в 5% за каждый уровень заклинателя, что рука появится вновь, и жертве снова придется делать спасбросок.
Если спасбросок был провален, *глиняная рука* хватает и удерживает жертву на месте. Удерживаемый субъект имеет скорость передвижения 0, его AC ухудшается на 2 единицы, а все броски на атаку делаются с пенальти -2. Все боевые бонусы за Ловкость (бонус к атаке и AC) не учитываются. Рука не причиняет жертве никакого вреда.
Любое существо, в том числе и жертва, могут атаковать *глиняную руку*. Рука имеет AC 5 и вдвое больше хитов, чем может быть у абсолютно здорового заклинателя. К примеру, если у заклинателя обычно 15 хитов, то созданная им *глиняная рука* будет иметь 30 хитов. Рука может иметь максимум 40 хитов. Когда хиты руки уменьшаются до 0 или истекает время действия заклятья, рука рассыпается.
Материальный компонент заклятья – миниатюрная рука, слепленная из глины, которая рассыпается в пыль при исполнении заклятья.

Past Life (Divination) Воспоминания мертвого (Прорицание)

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Дотрагиваясь до останков умершего существа, заклинатель может получить ментальный образ воспоминания из жизни этого существа. Вспоминание может относиться к любому возрасту. Для заклятья не требуется все тело, достаточно осколка кости или локона волос.
Если заклинатель как минимум 7-го уровня, он может увидеть последнюю минуту жизни глазами существа. *
Если заклятье исполняет волшебник 9-го уровня, он может использовать не часть тела, а какую-то личную вещь умершего (кольцо, любимую прогулочную трость и т.д.).
* – может показаться, что проще использовать заклятье *увидеть смерть* (*death recall*) 2-го уровня (см. выше). Однако, обратите внимание, что в данном случае требуется не тело, а лишь его фрагмент, да и ограничений по времени смерти тоже нет. *Прим переводчика*.

Protection from Paralysis (Abjuration) Защита от паралича (Отречение)

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Защищенное заклятьем существо получает иммунитет к магическому параличу. Такие заклятья как *удержать персону* (*hold person*) или *замедлить* (*slow*) не действуют на существо. Заклятье также дает защиту от парализующих атак монстров (от прикосновения гуля, к примеру). Заклинание не дает защиты от физического урона.

Материальный компонент заклятья – кусок ткани от одеяния священника.

Ride the Wind (Alteration) Унесенные ветром (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**5 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Одно существо/уровень**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Существа, на которых указал заклинатель при исполнении данного заклятья, становятся как бы невесомыми и могут быть подхвачены дующим ветром. Существа способны контролировать высоту полета, снижаясь или поднимаясь со скоростью 12, но их общая скорость и направление движения зависят от ветра. Движение вперед можно прекратить, если уцепиться за что-то неподвижное. Во время полного штиля заклятье не действует.
Существа, которые не хотят оказаться под действием заклятья, должны выкинуть спасбросок.
Каждый субъект и его снаряжение должны весить меньше 100 футов за уровень заклинателя. Таким образом, волшебник 6-го уровня может заколдовать 6 существ, весом до 600 футов каждое. Заклятье можно накладывать только на живых существ.
Материальные компоненты заклятья – пригоршня соломы и сухой лист.

Sense Shifting (Alteration) Неузнаваемое заклятье (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 хода**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Неузнаваемое заклятье позволяет воздействовать на любое заклятье 1-3 уровней. Пока действует чара *неузнаваемое заклятье*, волшебник может изменить одну из трех характеристик исполняемого заклятья: цвет, звук или предполагаемый визуальный эффект. Эти изменения чисто «косметические» и не влияют на функции заклятий, так же, как и на спасброски от них.
С помощью *неузнаваемого заклятья* можно создать зеленый *огненный шар* (*fireball*), *магические снаряды* (*magic missile*), которые будут с визгом лететь в противника, разноцветные сферы *непрерывного света* (*continual light*), разнообразные виды *гипнотизирующих узоров* (*hypnotic pattern*), или *призрачную руку* (*spectral hand*), которая будет производить скрежет, пытаясь схватить жертву.
Неузнаваемое заклятье не может создать какую-либо форму невидимости. Оно не может полностью подавить звуковой эффект заклятья, т.е. грохот взрыва огненного шара, к примеру, можно приглушить, но не до конца.
Материальный компонент заклятья – разноцветная плетеная ленточка с небольшим серебряным колокольчиком на конце.

Vocalize (Alteration) Колдовство без слов (Изменение)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**S, M**
Продолжительность:	**5 раундов**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо, способное колдовать**	**Спасбросок:**	**Нет**

Получатель данного заклятья может, не издавая ни звука, исполнять заклинания, требующие произнесения неких фраз, т.е вербальной компоненты. Заклятья должны быть исполнены, пока действует чара *колдовство без слов*. Также подобное заклинание может помочь в ситуации, когда требуется соблюдать тишину

(кастовать в библиотеке, например) или, когда получатель находится под действием заклинания *тишина* (*silence*).
Заклинание *колдовство без слов* не аннулирует действие *тишины*, оно лишь дает заклинателю возможность исполнять заклятья; если заклинатель, находясь под воздействием *колдовства без слов* и *тишины*, исполняет заклятье, вызывающее некие звуковые эффекты, то производимые звуки не будет слышно до тех пор, пока *тишина* остается в силе. *Колдовство без слов* не оказывает воздействия на обычную речь или звуки, которые используются для общения.
Материальный компонент заклятья – маленький золотой колокольчик без языка.

Protection from Poison Защита от Яда (Защита)

Источник: SaM

Дальность: Прикосновение
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Существо которого коснулись
Незаметность: +2
Видимый Признак: Нет

Компоненты: V, S
Время исполнения: 2
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

С этим заклинанием защиты, волшебник обеспечивает защитный барьер подобно созданному заклинаниями *защиты от зла* или *защиты от паразитов*, охраняя получателя от существ, которые обладающих ядом или токсином некоторого вида. Ядовитые монстры или использующие яд персонажи 4 или менее Hit Dice или уровней не могут войти в физический контакт с получателем заклинания, в то время как ядовитые существа 4+1 лет Hit Dice, или использующие яд персонажи пятого уровня или больше переносят -2 штраф в Силе Атаки против защищенного персонажа. Только введенные или контактные яды из естественных или врожденных источников (типа составов, сделанных из растений или яда змеи), которыми возможно ранить персонажа, защищенного от него; вор, несущий пузырек с ядом в своем кармане не считается ядовитым персонажем, но персонаж, который размахивает отравленным коротким мечом, считается ядовитым. Получатель заклинания все еще может быть отравлен метательным нападением или брошенным кинжалом смазанным ядом.
Если получатель заклинания нападает на существо от которого он защищен, или использует ауру сопротивляемости заклинания, чтобы вынудить своего противника отодвинутся, то заклинание заканчивается.
Прискорбно, но питье из отравленного кубка рассеивает эффект, так что это заклинание не предлагает никакой защиты против глотающихся ядов. Заклинание функционирует как обычно, если брошено на использующее яд существо или персонажа.

Moon Rune Лунная Руна (Изменение, Геометрия, Изобретение)

Источник: SaM

Дальность: 0
Продолжительность: Постоянная
Область воздействия: До 1 кв. фута
Незаметность: +3
Видимый Признак: Маленький визуальный

Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 2
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Используя это заклинание, волшебник может создать невидимую метку или руну на любой поверхности. Эта метка остается невидимой пока не выполнено условие, указанное во время активирования. Например, волшебник мог бы сделать так, что руны видимы только при свете луны или при свете луны в некоторой фазе (первая фаза, полнолуние и т.д.), когда рассматривается эльфом на закате или восходе солнца, когда рассматривается волшебником, когда заклинатель присутствует, и так далее. Заклинание не может использоваться, чтобы расшифровать волшебные руны, подписи, охранные рисунки или символы, но целых семь писем или меток могут быть начерчены. В отличие от заклинания *волшебного рта*, *лунная руна* постоянна и будет появляться в любое время, когда ее условия выполнены.
В дополнение к появлению, когда надлежащие условия выполнены, *лунная руна* также становится видимой, если *обнаружение магии, обнаружение невидимок, истинное наблюдение* или другое такое же заклинание, или эффект используется на нее. *Читать магию* заклинание покажет слова изготовителя, если они есть.
Лунная руна не может быть брошена на живое существо. Метка не может быть рассеяна, но она может быть удалена заклинателем или заклинанием *стирания*.

Лунная руна требует специальной смеси красок, включая мифриловые опилки или порошок, стоящий по крайней мере 100 gp.

Cats Grace Кошачья Ловкость (Изменение)

Источник: SaM

Дальность: Прикосновение
Продолжительность: 1 час/уровень
Область воздействия: Существо которого коснулись
Незаметность: +3
Видимый Признак: Маленький осязательный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 2
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Так же, как заклинание *силы* может увеличивать физическую Силу жертвы на какое-то время, *кошачья ловкость* может увеличивать Ловкость жертвы. Все характеристики и навыки, которые зависят от Ловкости, могут быть затронуты увеличенным счетом Ловкости, включая скорость реакции жертвы, премии метательных атак, премии AC. Основанные на Ловкости счета навыка, и изменение воровских способностей. Точное количество полученной Ловкости зависит от класса жертвы; мультиклассовые персонажи используют наиболее благоприятный кубик.

Класс	**Увеличение Ловкости**
Мошенник	1d8 единиц
Воин	1d6 единиц
Волшебник	1d6 единиц
Жрец	1d4 единиц

Заклинание не может присуждать счет Ловкости 20 или больше, и оно не совокупно с любой другой увеличивающей ловкость волшебной или психонической силой. Жертвы без счета Ловкости получают -1 премию к AC и +1 к Силе Атаки со снарядами на продолжительность заклинания. Материальный компонент для этого заклинания – несколько волосков из бакенбард эльфийской кошки.

Displace Self Самоперемещение (Изменение, Измерение)

Источник: SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +2
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, M
Время исполнения: 2
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Подражая естественной способности смещающегося животного, это заклинание заставляет заклинателя казаться приблизительно на расстоянии два фута от его истинного местонахождения. Любое существо, делающее рукопашную или метательную атаку против заклинателя автоматически промахивается с первой попытки и переносит -2 штраф при всех последующих Атаках. Кроме того, волшебник также получает +2 премию в инстинктивных защитах против любого заклинания или специального нападения, нацеленного непосредственно в него, а не в любых других персонажей или области вокруг него. Единственное заклинание, которое покажет истинное местонахождение заклинателя – *истинное наблюдение*.
Материальный компонент для этого заклинания – маленькая полоска кожи, сделанной из шкуры смещающегося животного, которая сложена в петлю.

Wall Of Gloom Стена Мрака (Колдовство/Вызывание, Тень)

Источник: SaM

Дальность: 30 ярдов
Продолжительность: 2d4 раундов + 1 раунд/уровень
Область воздействия: Два 10 футового куба +
один 10 футовый Куб/уровень (максимум 8 кубов)
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 2
Спасбросок: Специальная

Незаметность: +3 **Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Огромный визуальный, маленький осязательный **Критические Попадания: Нет**

Это заклинание создает стену или барьер из зловещей тени в любой области в пределах диапазона заклинания. *Стена мрака* не затуманивает зрение полностью, но объекты или существа в пределах стены или на ее другой стороне – видимы только как тусклые тени, которые едва могут быть замечены. Существа, делающие попытку метательной стрельбы через стену переносят -2 штраф в Силе Атаки. Кроме того, сверхъестественный холод и темнота *стены мрака* могут заставлять существ, перемещающихся через стену, отскочить в страхе. Существа 4 Hit Dice или меньше, которые входят в стену, должны делать инстинктивную защиту против заклинания или отступать на 1d3 раундов; существа от 4+1 до 7 Hit Dice должны спастись, или колебаться в течение 1 раунда перед тем как войти в стену. Нежить и существа 7+1 Hit Dice или больше игнорируют эффекты *стены страха*.
Стена может формироваться по желанию заклинателя, пока она по крайней мере высотой 10 футов и 10 футов толщиной. Материальный компонент: немного овечьей шерсти от черной овцы и ресница revenant.

Embalm Сохранение (Necromancy, Alteration)

Источник NEC

Дальность: Прикосновение **Компоненты: В, С, М**
Длительность: Постоянная **Время сотворения: 2 раунда**
Область воздействия: 1 труп **Спасбросок: Нет**

Заклинание *embalm* позволяет заклинателю сохранить труп (или часть его) от естественного разложения и гниения, чтобы позже воспользоваться им для другого заклинания. Если *сохраненный* таким образом труп затем оживить в качестве зомби, голема или другой формы нежити, существо получает +2 hp/HD (8 hp/HD максимум) благодаря силе и устойчивости, которую мертвые ткани приобретают под действием заклинания. При чтении на скелетные останки или на ранее оживленную нежить заклинание не дает эффекта. Зачарованный таким образом труп сохраняет внешний вид и запах, которые он имел в момент чтения заклинания. Заклинание *embalm* не устраняет результаты разложения, но предотвращает дальнейшее гниение материальных останков. В отличие от многих других заклинаний (таких как *Nulathoe's ninemen (FOR)* или жреческого заклинания *spirit bind*), заклинание *embalm* не облегчает последующее воскрешение трупа. Материальным компонентом заклинания служит капля уксуса.

Living Link Сенсорная связь с живым (Necromancy, Divination)

Источник NEC

Дальность: 90 ярдов + 10 ярдов/уровень **Компоненты: В, С**
Длительность: 1 раунд/уровень заклинателя **Время сотворения: 2**
Область воздействия: 1 существо **Спасбросок: Нет**

С помощью данного заклинания волшебник устанавливает сенсорную связь между собой и любым живым существом в пределах области действия заклинания. Если волшебнику известно конкретное существо или лицо в пределах области действия, заклинание действует на это конкретное существо. В противном случае связь *living link* будет установлена с любым чувствующим существом в пределах области действия, выбранным случайным образом.
Подобно заклинанию 1 уровня *corpse link* (которое действует только на свежий труп или зомби), *living link* позволяет заклинателю получать сенсорную информацию об окружении живого объекта (через зрение, слух, обоняние, вкус и осязание). На каждые четыре уровня опыта после первого волшебник может использовать дополнительное чувство (до двух на 5 уровне, три на 9 уровне, четыре на 13 уровне и все пять на 17 уровне). Существо-объект этого заклинания никак не ощущает, что его чувства перехватываются, и полностью контролирует свои действия, ничего не зная о магической связи с волшебником. Другими словами, волшебник не может заставить его посмотреть на что-либо (подслушать у замочной скважины, попробовать вино из бокала, поднять предмет и т.п.). Заклинание лишь дает волшебнику возможность напрямую воспринимать мир через чувства другого существа. Например, возможность смотреть глазами другого

человека дает волшебнику все его зрительные способности, например, инфравидение, если существо им обладает.
Во время действия заклинания, связь *living link* блокирует собственное чувственное восприятие волшебника. Так, глядя глазами другого существа, волшебник не может видеть своими собственным. Заклинание может быть прервано преждевременно без всякого риска для заклинателя.

Skeletal Hands Костяные руки (Necromancy, Evocation)

Источник NEC

Дальность: 10 футов + 10 футов/3 уровня
Длительность: 1 ход + 5 раундов/уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: B, C, M
Время сотворения: 1 раунд
Спасбросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник оживляет две костяные руки. Руки левитируют в воздухе и двигаются в соответствии с указаниями заклинателя, который дает им устные команды и жестами направляет их. Руки могут выполнять только простые движения – брать, поднимать, нести. Они не могут выполнять сложные движения, требующие большой ловкости, например, вскрывать замки. Однако они могут открывать незапертые двери, ящики и сундуки или переворачивать страницы книги заклинаний. Руки также могут провести две когтевые атаки на раунд, каждая из которых может быть направлена на другую цель. Руки атакуют по таблице волшебника с тем же уровнем, что и заклинатель, и каждая из них в случае успеха наносит урон 1–3 hp. Руки также могут быть физически атакованы (каждая рука имеет AC 5, hp 4 и MV 6) и могут двигаться куда угодно в пределах своей области перемещения.
Каждая рука может переносить вес до 5 фунтов; вместе они могут нести предмет весом до 20 фунтов. Руки могут пользоваться оружием в пределах этих весовых ограничений. При использовании оружия *костяные руки* атакуют по боевой таблице волшебника с уровнем вдвое ниже уровня волшебника и с соответствующими штрафами за отсутствие умения. Ручное оружие ближнего боя наносит половину стандартного урона (дробные значения округляются), поскольку руки не могут приложить достаточной силы для нанесения стандартного урона. Руки могут выстрелить из уже заряженного арбалета и нанести стандартный урон, поскольку арбалет сам по себе дает силу, необходимую для полета болта. Другое стрелковое оружие наносит стандартный урон (дробные значения округляются), а дальность стрельбы сокращается до четверти.
Материальным компонентом этого заклинания служит цельный скелет рук любого человека, человекообразного или гуманоида. Эти кости могут быть использованы для заклинания несколько раз, если они не повреждены или не уничтожены в схватке.

3й Уровень

3й уровень (PHB)

Blink (Alteration) Мигать (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

С помощью этого заклятья волшебник заставляет свою материальную форму "мигать" с одного места в другое в случайный момент времени и в случайном направлении. Это означает, что рукопашные атаки против волшебника автоматически не достигают цели, если инициатива показывает, что они происходят после того как он переместился.
Каждый раунд действия заклятья волшебник бросает 2d8 чтобы определить время скачка – результат броска используется в этот раунд как инициатива волшебника. Волшебник исчезает и мгновенно появляется в 10 футах от предыдущей позиции (направление определяется броском 1d8: 1 = впереди справа, 2 = справа, 3 = позади справа, 4 = позади, 5 = позади слева, 6 = слева, 7 = впереди слева, 8 = впереди). Заклинатель не может переместиться в сплошной объект; если показана такая ситуация, заново сделайте бросок на направление. Движимые объекты сравнимые по размеру и массе с заклинателем отталкиваются в сторону, когда тот

появляется на их месте. Если скачок возможен только в закреплённый сплошной объект, заклинатель попадает в ловушку в эфирном плане.
Во время каждого раунда перемещения, заклинатель может быть атакован только оппонентами, выигравшими инициативу, или способными нанести удар одновременно в оба места (например, дыхательным оружием, огненным шаром, или атакой подобной формы, действующей на обширную область). Оппоненты с многократными атаками, или находящиеся под ускорением или подобными эффектами, часто имеют возможность нанести удар достаточно рано, чтобы у них была хотя бы одна атака против заклинателя. Если заклинатель сдерживает свою атаку (если она есть) до момента после скачка, к задержке 2d8 до перемещения прибавляется его обычный 1d10 бросок на инициативу (поэтому, возможно, что он будет атаковать последним в раунд). Также заклинатель может попробовать совершить свою атаку до скачка (он должен объявить о своём намерении перед тем как бросить 2d8 на скачок и 1d10 на инициативу). В этом случае заклинатель сравнивает два броска, в надежде что его бросок на инициативу меньше, чем бросок на скачок (два броска *не* складываются, если он пытается атаковать перед перемещением). Если так, он атакует в соответствии с броском на инициативу, затем перемещается в соответствии с броском на скачок. Однако если бросок на скачок меньше броска на инициативу, он сначала перемещается, а затем атакует в том направлении, куда он повёрнут (он должен провести свою атаку, даже если он повернулся туда, где некого атаковать).

Clairaudience (Divination) Удалённая слышимость (Прорицание)

Дальность:	**Не ограничена**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**60-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *удалённая слышимость* позволяет волшебнику сконцентрироваться на определённом месте и слышать в голове любой шум в пределах 60-футового радиуса от этой точки. Расстояние не играет роли, но место должно быть известно – хорошо знакомое заклинателю место или очевидное (например, за дверью, за углом, в роще деревьев, и т.д.). Использованием этого заклятья можно обнаружить только те звуки, которые волшебник способен нормально слышать. Листы свинца или магические средства защиты блокируют работу заклятья, и волшебник имеет признак того, что заклятье заблокировано. Заклятье создаёт невидимый сенсор, подобный создаваемому заклятьем *хрустального шара (crystal ball)*, который можно развеять. Заклятье работает только на текущем плане существования волшебника.
Материальный компонент заклятья – маленький рог стоимостью хотя бы 100 gp.

Clairvoyance (Divination) Удалённая видимость (Прорицание)

Дальность:	**Не ограничена**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Предел обзора**	**Спасбросок:**	**Нет**

Подобно заклятью *удалённой слышимости (clairaudience)*, заклятье *удалённая видимость* даёт волшебнику возможность видеть в голове всё, что находится в пределах обзора от выбранного для заклятья места. Расстояние от волшебника не играет роли, но место должно быть известно – хорошо знакомо или очевидно. Более того, свет играет роль, так как заклятье не позволяет использовать инфравидение или магические средства. Если область магически затемнена, видна только темнота; если там натуральная темнота, можно осмотреть только 10-футовый радиус от центра области воздействия заклятья. Иначе, обзор простирается до пределов видимости в соответствии с существующим освещением. Листы свинца или магическая защита сбивает заклятье *удалённой видимости*, и волшебник имеет признак того, что заклятье заблокировано. Заклятье создаёт невидимый сенсор, подобный создаваемому заклятьем*хрустального шара (crystal ball)*, который можно развеять. Заклятье работает только на текущем плане существования волшебника.
Материальный компонент заклятья – щепотка измельчённой шишковидной железы.

Delude (Alteration) Обман (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**30-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Посредством заклятья *обман* волшебник маскирует свой характер характером любого существа, находящегося в пределах 30-футового радиуса в момент исполнения заклятья. Для работы заклятья существо должно обладать интеллектом выше животного; его собственный характер не меняется. Существо получает спасительный бросок против заклятья и, в случае успеха, заклятье *обман* не срабатывает. Если заклятье успешно, любое заклятье *узнать характер (know alignment)* использованное против заклинателя обнаружит только присвоенный характер. Имейте в виду, что *обнаружить добро (detect good)* и *обнаружить зло (detect evil)* также определяют приобретённую ауру, если она достаточно сильна. Существо, чья аура была присвоена, излучает магию, но волшебник излучает магию только для существа, у которого взял характер. Если заклятье *обман* используется вместе с заклятьем *превратить себя (change self)* или *изменить себя (alter self)*, класс волшебника будет полностью скрыт, если он достаточно умён чтобы вести себя в соответствии с внешностью.

Dispel Magic (Abjuration) Развеять магию (Отречение)

Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**30-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда волшебник исполняет это заклятье, он получает шанс нейтрализовать или свести на нет магию, с которой он контактирует, следующим образом:
Во-первых, оно снимает заклятья или подобные заклятьям эффекты (включая эффекты устройств и врождённых способностей) с существ или объектов. Во-вторых, оно срывает их исполнение или использование в области воздействия в момент своего исполнения. В-третьих, оно уничтожает магические снадобья (которые считаются созданными на 12-м уровне, для целей определения успеха этого заклятья).
Каждый эффект или снадобье в области проверяется, чтобы определить успех попытки развеять его. Заклинатель всегда может развеять свою собственную магию; в других случаях, шанс развеять зависит от разницы в уровнях между магическим эффектом и заклинателем. Базовый шанс составляет 50% (11 или выше на 1d20, чтобы развеять). Если заклинатель по уровню выше, чем создатель эффекта, разница вычитается из числа, которое требуется выкинуть на 1d20 для успеха попытки развеять (делая успех более вероятным); если заклинатель по уровню ниже, разница *прибавляется* к числу, которое требуется выкинуть на 1d20 для успеха попытки развеять (делая успех *менее* вероятным). Бросок на 20 всегда означает успех, а бросок на 1 – всегда неудача. Так, если заклинатель выше на 10 уровней, только 1 спасёт эффект от уничтожения.
Заклятье развеять магию не влияет на предмет, наделённый чарами особым образом, такой как магический свиток, кольцо, волшебная палочка, жезл, посох, разносторонний предмет, оружие, щит, или доспех, если только оно не исполняется прямо на предмет. Это приводит предмет в нерабочее состояние на 1d4 раунда. Предмет находящийся у существа получает спасительный бросок этого существа против эффекта; иначе он автоматически становится неработоспособным. Межпространственный проход (такой как *сумка для запаса*) ставший неработоспособным будет временно закрыт. Имейте в виду, что физические свойства предмета не меняются: нерабочий магический меч по-прежнему остаётся мечом.
Артефакты и реликвии этому заклятью не подвластны; однако, оно может действовать на некоторые из их эффектов подобных заклятьям, по решению мастера.
Помните, это заклятье может быть очень эффективным при использовании на очарованных или обольщённых подобным образом существах. Некоторые заклятья или эффекты нельзя развеять, это указано в их описаниях.

Сводка эффектов *развеять магию*

Источник эффекта	**Сопротивляется как**	**Результат**
Заклинатель	Нет	Развеян автоматически
Другой заклинатель/врождённая способность	Уровень/HD другого заклинателя	Эффект аннулирован
Волшебная палочка	6-ой уровень	*
Посох	8-ой уровень	*
Снадобье	12-ый уровень	Снадобье уничтожено

Другая магия	12-ый, если не указано особо	*
Артефакт	Выбор мастера	Выбор мастера

* Эффект аннулирован; если заклятье исполнено прямо на предмет, он становится нерабочим на 1d4 раунда.

Explosive Runes (Alteration) Взрывающиеся руны (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**10-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет или 1/2**

Нанося эти тайные руны на книгу, карту, свиток, или подобный объект несущий записанную информацию, волшебник предотвращает прочтение материала неправомочными персонами. Взрывающиеся руны трудно обнаружить – шанс 5% за уровень опыта использующего магию читателя; у воров шанс только 5%. Но обнаружение ловушек при помощи заклятья или магического устройства всегда находит эти руны.
При чтении взрывающиеся руны детонируют, нанося читателю 6d4 + 6 пунктов повреждения, без спасительного броска. То же количество, или половину при сделанном спасительном броске, терпит каждое существо в радиусе взрыва. Волшебник исполнивший заклятье, так же, как и любой, кого он проинструктирует, может прочесть защищённую запись не трогая руны. Так же, волшебник в любой момент по желанию может снять руны. Другие могут их снять успешным применением заклятья *развеять магию (dispel magic)* или *стереть (erase)*. Иначе, взрывающиеся руны останутся пока не сработает заклятье. Предмет, на который наложены руны, уничтожается при взрыве, за исключением если он не подвержен уничтожению магическим огнём (смотрите спасительные броски предметов в Главе 6 из *Dungeon Master Guide*).

Feign Death (Necromancy) Симулировать смерть (Некромантия)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 час + 1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья заклинатель (или любое другое существо, не превосходящее по уровням опыта или Хит Дайсам уровень волшебника) может быть приведён в каталептическое состояние, которое невозможно отличить от смерти. Хотя персона или существо, находящееся под действием заклятья *симулировать смерть* может чувствовать запах, слышать, и знать, что происходит, зрение или ощущение любого рода невозможно. Так, любое нанесение ран или грубое обращение с телом не ощущается и реакции не следует; повреждение – только половина от обычного. Вдобавок, на индивидуума, находящегося под этим заклятьем не действует парализация, яд, и выкачивание жизненной силы в виде уровней. Яд впрыснутый или по-другому введённый в тело начнёт действовать, когда получатель больше не будет находиться под заклятьем, хотя спасительный бросок разрешён.
Помните, что заклятье *симулировать смерть* подействует только на желающего того индивидуума. Заклинатель может окончить заклятье по желанию в любой момент, как и успешная попытка развеять магию, но потребуется целый раунд на восстановление функций тела.

Fireball (Evocation) Огненный шар (Воплощение)

Дальность:	**10 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**20-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**1/2**

Огненный шар – взрывная вспышка пламени, которая детонирует с низким рёвом и наносит повреждение пропорционально уровню создавшего её волшебника – 1d6 пунктов повреждения за каждый уровень опыта заклинателя (вплоть до максимума в 10d6). Разрыв огненного шара создаёт небольшое давление и в основном совпадает по форме с областью, где он произойдёт. Огненный шар заполняет область равную его

нормальному сферическому объёму (приблизительно 33,000 кубических футов – тридцать три кубов в 10 футов x 10 футов x 10 футов). Кроме нанесения повреждения существам, огненный шар зажигает все горючие материалы в пределах радиуса взрыва, и жар огненного шара плавит мягкие металлы, такие как золото, медь, серебро, и т.д. Для открытых предметов требуется спасительный бросок против магического огня, чтобы определить, попали ли они под воздействие, но предметы, имеющиеся у существа совершившего спасительный бросок, не страдают от огненного шара.
Волшебник указывает пальцем и говорит дальность (расстояние и высоту), на которой огненный шар должен разорваться. Из указующего перста выстреливает полоса и, если она не столкнётся с материальным объектом или сплошным барьером, не достигнув заданной дальности, расцветает в огненный шар (преждевременное столкновение приводит к преждевременной детонации). Каждое существо, не сделавшее спасительный бросок, терпит от взрыва полное повреждение. Сделавшие спасительный бросок сумели уклониться, упасть ничком, откатиться, и каждый из них получает половину повреждения (DM бросает повреждение, и каждое существо, находящееся под воздействием терпит либо полное повреждение, либо половину повреждения [округлите дроби к меньшему], в зависимости от того, спаслось ли существо или нет).
Материальный компонент этого заклятья – крохотный шарик помёта летучей мыши и сера.

Flame Arrow (Conjuration/Summoning) Пламенная стрела (Заклинание/Вызывание)\

Дальность:	**30 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье имеет два эффекта. Во-первых, волшебник может превратить на один раунд обычные стрелы или арбалетные болты в магические пламенные снаряды. В момент завершения заклятья снаряды должны быть заряжены. Если их не выпустить в течение одного раунда, они будут сожжены магией. За каждые пять уровней заклинателя, можно воздействовать на 10 стрел или болтов. Стрелы наносят нормальное повреждение, плюс 1 пункт огненного повреждения по поражённой цели. Они также могут наносить повреждение от поджога. Эта версия заклятья чаще всего используется в больших битвах.
Вторая версия этого заклятья позволяет заклинателю метать огненные болты в оппонентов находящихся в пределах дальности. Каждый болт наносит 1d6 пунктов колющего повреждения, плюс 4d6 пунктов огненного повреждения. Если поражённое существо успешно спасается против заклятья, наносится только половина огненного повреждения. Заклинатель получает один болт за каждые пять уровней опыта (два болта на 10-м уровне, три на 15-м уровне, и т.д.). Болты нужно использовать на существах, находящихся в пределах 20 ярдов друг от друга и спереди от волшебника.
Материальные компоненты для этого заклятья – капля масла и маленький кусочек кремния.

Fly (Alteration) Летать (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень + 1d6 ходов**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет волшебнику даровать возможность магического полёта. Существо, находящееся под воздействием, способно передвигаться вертикально и горизонтально со скоростью 18 (половина её при подъёме, удвоенная при спуске пикированием). Класс маневренности существа – B. Использование заклятья *летать* требует примерно столько же концентрации, сколько ходьба, поэтому при зависании или медленном полёте (скорость 3) можно исполнять большую часть заклятий. Возможные боевые пенальти во время полёта известны мастеру (находятся в параграфе "Воздушный бой" Главы 9 DMG). Точная продолжительность заклятья никогда не бывает известна заклинателю, так как варьирующийся добавок в тайне определяется мастером.
Материальный компонент заклятья *летать* – перо из крыла любой птицы.

Gust of Wind (Alteration) Порыв ветра (Изменение)

Дальность:	0	Компоненты:	V, S, M
Продолжительность:	1 раунд	Время исполнения:	3
Область воздействия:	10 фт. x 10 ярд. /уровень	Спасбросок:	Нет

Когда исполняется это заклятье от волшебника берёт начало сильное дуновение ветра, которое движется в направлении, куда он повёрнут. Силы этого порыва ветра (около 30 миль/час) достаточно, чтобы задуть свечи, факела, и подобные незащищённые огни. Он заставляет защищённые огни – такие как у ламп – дико трепыхаться и имеет 5% шанс за уровень опыта заклинателя задуть даже их. Он также сдувает большие огни в направлении движения ветра на 1d6 футов. Он сдувает маленьких летучих существ назад на 1d6 x 10 ярдов, и заставляет созданий размером с человека оставаться неподвижными при попытке двигаться против его силы. Он замедляет летучих существ размером больше человека на 50% в течение одного раунда. Он сдувает лёгкие объекты, рассеивает почти все пары, и уносит газообразных или незакреплённых левитирующих существ. Его путь составляет 10 футов в ширину, на 10 ярдов за уровень опыта заклинателя в длину (например, волшебник 8-го уровня создаёт порыв ветра, который проходит 80 ярдов).
Материальный компонент заклятья – бобовое зерно.

Haste (Alteration) Ускорить (Изменение)

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**40-фт. куб, 1 существо/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, каждое попавшее под воздействие существо начинает действовать с удвоенной скоростью передвижения и атаки. Ускоренные существа получают бонус к инициативе -2. Так, существо, передвигающееся за раунд на 6 и атакующее один раз, будет за раунд передвигаться на 12 и атаковать дважды. Количество существ на которых можно наложить эффект равно уровню опыта заклинателя; существа находящиеся ближе к центру воздействия попадают под эффект первыми. Все ускоряемые должны находится в назначенной области воздействия. Имейте в виду, это заклятье аннулирует эффекты заклятья *замедлить (slow)*. Сверх того, это заклятье старит получателя на один год – из-за ускоренных метаболических процессов. Это заклятье не кумулятивно с собой или с другой подобной магией.
Материальный компонент – стружка лакрицы.

Hold Person (Enchantment/Charm) Удержать персону (Чары/Очарование)

Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**1-4 персоны, 20-фт. куб**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье удерживает на месте и делает совершенно неподвижными 1d4 человеческих, получеловеческих, или человекоподобных существ на пять или больше раундов.
Заклятье *удержать персону* действует на любого двуногого человека, получеловека или человекоподобного размером с человека или меньше, в том числе на брауни (brownies), дриад (dryads), карликов, эльфов, гноллов (gnolls), гномов, гоблинов, полу-эльфов, хафлингов, полу-орков, хобгоблинов, людей, кобольдов, людей ящеров (lizard men), никси (nixies), орков, пикси (pixies), спрайтов (sprites), троглодитов (troglodytes), и других.
Эффект центрируется на точке выбранной заклинателем, и действует на персон, выбранных им в пределах области воздействия. Если заклятье исполняется на трёх или четырёх персон, каждая получает не модифицированный спасительный бросок. Если заколдовываются только две персоны, каждая делает свой спасительный бросок с пенальти -1. Если заклятье направлено только на одну персону, спасительный бросок подвергается пенальти -2. Спасительные броски меняются поправками за Мудрость. Сделавшие успешные спасительные броски не подвергаются воздействию заклятья. Неупокоенных существ удержать нельзя. Удерживаемые существа не могут двигаться и говорить, но они знают, что происходит вокруг, и могут использовать способности, не требующие движений и речи. Удерживание не предотвращает ухудшение состояния субъекта из-за ран, болезни, или яда. Заклинатель может окончить заклятье в любой момент

одним словом; иначе длительность составит 10 раундов на 5-м уровне, 12 раундов на 6-м, 14 раундов на 7-м, и т.д.
В качестве материального компонента этого заклятья заклинателю понадобится маленький прямой кусочек железа.

Hold Undead (Necromancy) Удержать неупокоенного (Некромантия)

Дальность:	**60 футов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d4 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1d3 неупокоенных**	**Спасбросок:**	**Отм.**

В момент сотворения — это заклятье лишает возможности двигаться 1d3 неупокоенных существ, чей суммарный Хит Дайс равен или меньше уровня заклинателя. Одним заклятьем можно воздействовать не более чем на трёх неупокоенных. Чтобы наложить эффект, волшебник направляет заклятье в точку в пределах дальности, и три ближайших к ней неупокоенных считаются попавшими в область воздействия, при условии, что они находятся в поле зрения и в пределах дальности заклятья. Неупокоенные по природе лишённые разума (скелеты, зомби, или гули [ghouls]) попадают под воздействие автоматически. Другим видам неупокоенных позволен спасительный бросок для отмены эффекта заклятья. Если заклятье успешно, оно обездвиживает неупокоенных на всю свою продолжительность.
Материальный компонент для этого заклятья – щепотка серы и измельчённый чеснок.

Illusionary Script (Illusion/Phantasm) Иллюзорная запись (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Читатель записи**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье позволяет волшебнику написать инструкции или другую информацию на пергаменте, бумаге, и т.д. Иллюзорная запись выглядит как какой-то вид иностранного или магического письма. Только та персона (или те люди) может прочесть запись, которой разрешено это сделать волшебником. Иллюзионист распознает письмо как иллюзорную запись.
Неполномочные существа, всматривающиеся в письмо, должны сделать спасительный бросок против заклятья. Успешное спасение означает, что существо может отвернуться в сторону только с лёгким ощущением дезориентации. Неудача означает, что существо попадает под действие указания, внедрённого в запись заклинателем во время наложения заклятья *иллюзорной записи*. Указание не может требовать для своего исполнения больше трёх ходов. Например, указание может гласить закрыть книгу и уйти, или забыть о существовании книги. Успешное применение заклятья *развеять магию (dispel magic)* снимет иллюзорную запись, но неудачная попытка стирает все записи. Скрытую запись можно прочесть комбинацией заклятья *истинного видения (true seeing)* либо с заклятьем *прочесть магию (read magic)*, либо с заклятьем *постигнуть языки (comprehend languages)*, что подойдёт.
Материальный компонент – чернила на основе свинца, которые должны быть приготовлены алхимиком по особому рецепту, стоимостью не менее 300 gp за использование.

Infravision (Alteration) Инфравидение (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 часа + 1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья, волшебник даёт возможность его получателю видеть в обычной темноте на расстояние до 60 футов не используя свет. Помните, что сильные источники света (огонь, лампы, факела, и т.д.) слепят использующих это зрение, поэтому инфравидение не работает эффективно в присутствии таких источников света. При помощи инфравидения нельзя обнаружить невидимых существ.
Материальный компонент этого заклятья – либо щепотка сухой моркови, либо агат.

Invisibility, 10' Radius (Illusion/Phantasm) Невидимость, радиус 10 футов (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**10-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье дарует невидимость всем существам в пределах 10 футов от получателя. Включаются имеющиеся у них вещи и источники света, но излучаемый свет остаётся видимым. Центр эффекта перемещается с получателем. Попавшие под воздействие заклятья не могут видеть друг друга. Любое существо под воздействием выходящее из области становится видимым, но существа, входящие в область после исполнения заклятья не становятся невидимыми. Существа, находящиеся под воздействием (кроме получателя) совершая атаку убирают невидимость только для себя. Если атакует получатель заклятья, то заклятье *невидимость, радиус 10 футов* ломается для всех.
Материальные компоненты те же, что и для заклятья *невидимость (invisibility)*.

Item (Alteration) Предмет (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4 часа/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**2 куб. фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Посредством этого заклятья, волшебник способен уменьшить один немагический предмет (если он в пределах размеров) до 1/12 его нормального размера. По желанию волшебник также может превратить сжатую вещь в предмет из ткани. Объекту, имеющемуся у другого существа, положен спасительный бросок против заклятья. Объекты, превращённые заклятьем *предмет*, могут быть возвращены к нормальному виду и размеру простым броском о любую твёрдую поверхность или командным словом сделавшего их заклинателя. Даже горящий огонь и его топливо могут быть уменьшены этим заклятьем.

Leomund's Tiny Hut (Alteration) Крохотная хижина Леоманда (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4 часа + 1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Сфера 15-фт. диаметра**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник создаёт вокруг себя недвижимую непрозрачную силу любого желаемого цвета. Половина сферы поднимается над землёй, а нижняя полусфера проходит через землю. В поле вместе с его создателем могут поместиться до семи других существ размером с человека; они могут свободно входить и выходить из хижины, не нанося ей вреда. Однако если заклинатель выйдет из хижины, заклятье рассеется.
Температура внутри хижины составляет 70 F, если температура снаружи находится в пределах от 0 до 100 F. Если внешняя температура падает ниже 0 или поднимается выше 100, внутренняя температура меняется соответственно, на базисе 1 к 1. Крохотная хижина также предоставляет защиту от стихии, например, дождя, пыли, песчаной бури, и подобного. Хижина может выдержать без повреждений любой ветер по силе меньше ураганного, но ветер с большей силой уничтожит её.
Изнутри хижина представляет полусферу; заклинатель может по команде тускло осветить её, или затушить свет. Имейте в виду, что хотя силовое поле непрозрачно снаружи, оно прозрачно изнутри. Снаряды, оружие, и большая часть заклятий могут пройти через хижину не повредив её, хотя находящихся внутри нельзя увидеть снаружи хижины. Хижину можно развеять.
Материальный компонент для этого заклятья – маленький хрустальный шарик, который раскалывается, когда выходит время действия, или, когда хижина развеяна.

Lightning Bolt (Evocation) Молния (Воплощение)

Дальность:	**40 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**1/2**

В момент исполнения этого заклятья волшебник выпускает мощную электрическую энергию, удар которой наносит 1d6 пунктов повреждения за уровень заклинателя (максимальное повреждение за уровни – 10d6) каждому существу в области воздействия. Успешный спасительный бросок снижает это повреждение вполовину (дроби округлите к меньшему). Разряд начинается из точки на расстоянии и высоте, выбранной волшебником, и бьёт, отдаляясь вдоль прямой линии от волшебника (например, если 40 футовый разряд стартовал на расстоянии 180 футов от волшебника, то его дальний конец достигнет 220 футов (180 + 40)). Молния может воспалять горючие материалы, раскалывать деревянные двери, дробить камень толщиной до половины фута, и плавить металлы с низкой температурой плавления (свинец, золото, медь, серебро, бронза). Для объектов выдерживающих полную силу удара надо сделать спасительные броски (смотрите заклятье *огненный шар (fireball)*). Если повреждение, нанесённое стоящему на пути барьеру, разбивает или проламывает его (т.е. спасительный бросок не удаётся), разряд продолжает идти дальше. Разряд может пробить 1 дюйм дерева или половину дюйма камня за уровень заклинателя, до максимума в 1 фут дерева и половины фута камня.
Область воздействия молнии выбирается заклинателем: либо раздвоенный разряд в 10 футов шириной и 40 футов длиной, либо единый разряд в 5 футов шириной и 80 футов длиной. Если разряд не может достичь своей полной длины из-за неподдающегося барьера (такого как каменная стена), молния отскакивает от барьера в сторону заклинателя, оканчиваясь только достигнув своей полной длины.
Например: 80 футовый разряд начинается с расстояния в 40 футов, но ударяет в каменную стену в 50 футах. Разряд распространяется на 10 футов, бьёт в стену, и отражается на 70 футов в сторону своего создателя (который находится только в 50 футах от стены, и поэтому попадает в собственную молнию!).
DM может допустить отражающиеся разряды. Когда этот тип молнии ударяет о твёрдую поверхность, разряд отражается от неё с углом равным углу падения (как свет от зеркала). Существо, пересечённое разрядом больше одного раза, должно делать спасительный бросок за каждое пересечение, но оно по-прежнему получит либо полное повреждение (если пропущен хотя бы один спасительный бросок), либо половину повреждения (если все спасительные броски сделаны).
Материальные компоненты заклятья – немного шерсти и янтарная, кристаллическая, или стеклянная палочка.

Melf's Minute Meteors (Evocation, Alteration) Мелкие метеоры Мельфа (Воплощение, Изменение)

Дальность:	**70 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**1 цель/метеор**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет волшебнику бросать маленькие шары огня (по одному за каждый полученный им уровень опыта), каждый из которых взрывается при столкновении в сферу с 1-футовым диаметром, наносящую поражённому существу 1d4 пункта повреждения. Они также могут поджечь горючие материалы (даже сплошные доски). Метеоры считаются за снаряды, метаемые волшебником, с бонусом +2 к броскам на атаку и без пенальти за дальность. В случае промаха они рассматриваются как гранатоподобные снаряды, которые наносят 1 пункт повреждения существам в пределах 3 футов.
Заклятье можно исполнить одним из двух способов:
А) Волшебник выпускает по пять метеоров каждый раунд (смотрите параграф "Многократные атаки и инициатива" в Главе 9: Бой). Помните, что это откладывается хотя бы до следующего раунда.
В) Волшебник выпускает только один метеор за раунд. Кроме запуска снаряда, заклинатель может в этот раунд выполнять другие действия, включая исполнение заклятий, рукопашную, или использование устройств. Заклятья, требующие концентрации, заставляют волшебника ради её поддержания отказаться от запуска остальных снарядов. Также, если волшебник потеряет в уме счёт оставшимся у него снарядам, он непреднамеренно потеряет оставшуюся часть заклятья.

Заклятье окончится, когда волшебник выпустит столько метеоров, сколько у него уровней опыта, когда он откажется бросать все оставшиеся, или когда на него успешно подействует заклятье *развеять магию (dispel magic)*.
Компоненты, необходимые для сотворения этого заклятья – селитра и сера, скатанные в шарик путём добавления сосновой смолы. Также заклинатель должен иметь маленькую полую трубку крохотного размера, изготовленную из золота. Производство этой трубки стоит не меньше 1,000 gp, так хороши её изготовление и магическая гравировка, и её можно использовать многократно.

Monster Summoning I (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров I (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Радиус 30 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

В раунд исполнения заклятья волшебник магически призывает 2d4 монстров 1-го уровня (выбираемых мастером, из таблиц столкновений 1-го уровня). Монстры появляются по желанию волшебника в любом месте области воздействия. Они атакуют оппонентов пользователя заклятья на пределе своих способностей, пока он не скомандует им прекратить атаку, пока не выйдет время действия заклятья, или пока они не будут сражены. Эти существа не делают проверку морали, но пропадают будучи сражёнными. Имейте в виду, что если оппоненты для драки отсутствуют, вызванные монстры могут, если волшебник имеет возможность общаться с ними, и они физически способны, выполнить для волшебника другие услуги.
В редких случаях, искатели приключений пропадали, когда их призывали могучие заклинатели, использующие это заклятье. Вызванные помнят все детали своего путешествия.
Материальные компоненты этого заклятья – крохотная сумка и маленькая (необязательно зажжённая) свечка.

Nondetection (Abjuration) Необнаружимость (Отречение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**1 существо или предмет**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполняя это заклятье, волшебник делает существо или объект, к которому он прикасается, невидимым для заклятий прорицания, таких как удалённая *слышимость (clairaudience)*, *удалённая видимость (clairvoyance)*, *найти объект (locate object)*, *ЕСП (ESP)*, и обнаруживающих заклятий. Оно также предотвращает возможность обнаружения такими магическими предметами как хрустальные шары и медальоны ЕСП. Оно не влияет на заклятье *узнать характер (know alignment)* или на способность разумных или высокоуровневых созданий обнаруживать невидимых существ. При попытке прорицания, заклинатель *необнаружимости* должен сделать спасительный бросок против заклятья. Если он успешен, прорицание терпит неудачу.
Материальный компонент заклятья – щепотка алмазной пыли стоимостью 300 gp.

Phantom Steed (Conjuration, Phantasm) Призрачный скакун (Заклинание, Фантом)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник создаёт квази-реальное существо похожее на лошадь. На скакуне может ехать только волшебник, создавший его, или персона, для которой волшебник специально создал такого коня. Призрачный скакун имеет чёрные голову и тело, серые гриву и хвост, и дымчатые нематериальные копыта, не издающие звука. Его глаза молочно бледные. Он не сражается, но все обычные животные избегают его, и только монстры осмелятся атаковать. Скакун обладает Классом Брони 2 и 7 хит поинтами, плюс 1 за уровень заклинателя. Потеряв все хит поинты, призрачный скакун исчезает. Призрачный скакун перемещается со скоростью 4 за уровень заклинателя, до максимальной скорости передвижения в 48.

У него есть нечто, похожее на седло и уздечку. Он может выдержать вес наездника, плюс до 10 фунтов за уровень заклинателя.
Эти кони получают определённые силы в зависимости от уровня волшебника, создавшего их:
8-ой уровень: Способность без труда проходить по песчаной, грязевой, или даже болотистой поверхности.
10-ый уровень: Способность проходить по воде, как по надёжной сухой земле.
12-ый уровень: Способность путешествовать по воздуху, как если бы это была земля, поэтому пропасти можно пересекать без помощи моста. Имейте в виду, что тем не менее, скакун не может просто оторваться и полететь; движение должно проходить между точками примерно на одной высоте.
14-ый уровень: Способность вести себя как пегас; он летает по команде со скоростью 48.
Имейте в виду, что способности скакуна включают имеющиеся на предыдущих уровнях; так, конь 12-го уровня обладает способностями 8-го, 10-го, и 12-го уровней.

Protection from Evil, 10' Radius (Abjuration)Защита от зла, радиус 10 футов (Отречение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**10-фт. радиус вокруг существа, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Шар защиты этого заклятья во всех отношениях идентичен заклятью *защита от зла (protection from evil)*, за исключением того, что он окружает намного большую область и его действие длится дольше. Эффект центрируется и двигается вместе с существом, к которому прикоснулись. Любое защищённое существо может сломать поле против зачарованных или вызванных монстров атаковав их врукопашную. Если существо слишком большое для того, чтобы поместиться в область воздействия, является получателем заклятья, то заклятье действует как нормальное *защита от зла (protection from evil)* только для него.
Чтобы завершить заклятье, заклинатель должен начертить круг 20-футового диаметра используя серебряный порошок. Материальный компонент для обратного – железный порошок.

Protection from Normal Missiles (Abjuration) Защита от обычных снарядов (Отречение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Этим заклятьем волшебник даёт полную неуязвимость от метательных и запущенных снарядов, таких как стрелы, топоры, болты, копья, маленькие камни. Более того, оно вызывает снижение на 1 каждого кубика повреждения (но ни один из кубиков не наносит меньше 1 пункта повреждения), наносимого крупными или магическими снарядами, такими как снаряды баллисты, камни катапульты, летящими булыжниками, и магическими стрелами, болтами, копьями, и т.д. Тем не менее, имейте в виду, что это заклятье не даёт защиты от таких магических атак как огненные шары, молнии, или магические снаряды.
Материальный компонент этого заклятья – кусочек панциря черепахи.

Secret Page (Alteration) Тайная страница (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Пока не развеяно**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 страница, до 2-фт. квадрата**	**Спасбросок:**	**Нет**

В момент исполнения *тайная страница* изменяет содержание страницы так, что оно представляется совершенно другим. К примеру, можно изменить карту, что она станет трактатом о полировке эбонитовых тростей. Текст заклятья можно изменить так, чтобы была видна страница бухгалтерской книги или даже другая форма заклятья. На тайную страницу можно наложить заклятья *запутать языки (confuse languages)* или *взрывающиеся руны (explosive runes)*, но заклятье *постигнуть языки (comprehend languages)* не сможет открыть её содержимого. Заклинатель, произнеся командное слово, может открыть

подлинное содержание, прочесть настоящую страницу, а затем вернуть её к виду тайной страницы. Также заклинатель может снять заклятье, дважды повторив командное слово. Другие, заметив слабое излучение магии страницы под окутывающим её заклятьем, скрывающим настоящее содержание, могут попытаться развеять магию, но если это не удастся, страница будет уничтожена. Заклятье *истинное видение (true seeing)* не откроет содержимого, если не будет исполнено вместе с заклятьем *постигнуть языки (comprehend languages)*. Заклятье *стереть (erase)* может уничтожить запись.
Материальные компоненты – измельчённая чешуя селёдки, и эссенция либо блуждающего огонька (will o' wisp), либо домашнего духа (boggart).

Sepia Snake Sigil (Conjuration/Summoning) Печать серой змеи (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**5 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**1 печать**	**Спасбросок:**	**Нет**

В момент исполнения этого заклятья, в тексте любой надписи появляется маленький написанный символ. При чтении так называемая серая змея пробуждается к жизни и нападает на ближайшее живое существо (но не атакует волшебника, создавшего заклятье). Её атака проводится как атака монстра с Хит Дайсом равным уровню наложившего заклятье волшебника. При удачном нападении жертва засасывается в мерцающее янтарное силовое поле, замораживается и лишается возможности двигаться до освобождения или по команде заклинателя, или успешным применением заклятья *развеять магию (dispel magic)*, или пока не истечёт время равное 1d4 дням + 1 день за уровень заклинателя. До того момента ничего не может достать жертву, передвинуть мерцающую силу, окружающую его, или иначе подействовать на него. В этом состоянии жертва не старится, не голодает, не спит, и не восстанавливает заклятья. Она не знает, что происходит вокруг. Если серая змея промахивается по своей жертве, она рассеивается во вспышке бурого света с громким шумом и клубом грязно-серого дыма, который составляет 10 футов в диаметре и сохраняется на один раунд. Заклятье нельзя обнаружить обычным осмотром, и *обнаружить магию (detect magic)* откроет только, что весь текст магический. *Развеять магию* может снять его; заклятье *стереть (erase)* уничтожит всю страницу текста. Его можно использовать совместно с другими заклятьями, которые прячут или искажают текст. Компоненты для заклятья – янтарный порошок стоимостью 100 gp, кожа от любой змеи, и щепотка грибных спор.

Slow (Alteration) Замедлить (Изменение)

Дальность:	**90 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**40-футовый куб, 1 существо/уровень**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *замедлить* заставляет попавших под воздействие существ передвигаться и атаковать вполовину медленнее нормальных значений. Оно аннулирует заклятье *ускорить (haste)* или эквивалентное, но не действует на по-другому магически замедленных или ускоренных существ. Замедленные существа подвергаются пенальти +4 к Классу Брони, пенальти -4 к атакам, и все боевые бонусы за Ловкость пропадают. Магия воздействует на количество существ равное уровню заклинателя, если они находятся в области воздействия выбранной заклинателем (т.е. 40-футовый кубический объём, центрированный по указанию заклинателя). Существа попадают под воздействия от центра наружу. На спасительные броски против этого заклятья подвергаются пенальти -4.
Материальный компонент этого заклятья – капля мелассы.

Spectral Force (Illusion/Phantasm) Спектральная сила (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**60 ярд. + 1 ярд/уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**40-фт. куб + 10 фт. куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *спектральной силы* создаёт иллюзию, куда входят иллюзии звука, запаха, и температуры. Во всём остальном она совпадает с заклятьем *улучшенная призрачная сила (improved phantasmal force)*. Заклятье длится три раунда после прекращения концентрации.

Suggestion (Enchantment/Charm) Указание (Чары/Очарование)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**1 час + 1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Когда волшебник исполняет это заклятье, он влияет на действие избранного получателя, произнося несколько слов – фразы или пару предложений – указывающих желательный для заклинателя ход действий. Конечно существо, на которое оказывается влияние, должно суметь понять указание волшебника – с ним надо говорить на языке понятном получателю заклятья.
Указание должно быть сформулировано так, чтобы действия казались осмысленными; просить существо порезать себя, броситься на копьё, пожертвовать собой, или совершить безусловно опасное действие автоматически аннулирует эффект заклятья. Однако указание, что пруд кислоты на самом деле есть чистая вода, и что быстрое купание будет освежающим – уже другое дело. Убедить красного дракона прекратить атаковать партию волшебника, чтобы дракон и партия смогли сообща награбить где-нибудь много сокровищ – тоже обдуманное использование силы заклятья.
Ход действий указания может продолжаться значительное время, как в случае с красным драконом, упомянутым выше. Также можно указать условия, которые заставят начаться заданное действие; если до окончания заклятья эти условия не будут выполнены, действия не произойдёт. Если цель успешно проведёт свой спасительный бросок, заклятье не подействует. Имейте в виду, что весьма обоснованное указание может наложить на спасительный бросок пенальти (такое как -1, -2, и т.д.) по усмотрению мастера.
Неупокоенные не подвержены указанию.
Материальные компоненты этого заклятья – язык змеи и либо кусочек медовых сот, либо капля сладкого масла.

Tongues (Alteration) Языки (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**30-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье даёт волшебнику возможность говорить и понимать дополнительные языки, будь то языки рас, или местные диалекты. Это не даёт заклинателю способности разговаривать с животными. Заклятье даёт заклинателю возможность быть понятым всеми существами данного типа, находящимися в пределах слышимости, обычно 60 футов. Это заклятье никоим образом не создаёт предрасположения субъекта к заклинателю.
Волшебник может говорить на одном дополнительном языке за каждые три уровня опыта. Обратное заклятье отменяет эффект заклятья *языки*, или запутывает любое словесное общение в области воздействия.
Материальный компонент – маленькая глиняная модель пирамиды, которая раскалывается при произнесении заклятья.

Vampiric Touch (Necromancy) Прикосновение вампира (Некромантия)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Одно касание**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда заклинатель прикасается к оппоненту в рукопашной, сделав успешный бросок на атаку, оппонент теряет 1d6 хит поинтов за каждые два уровня заклинателя, до максимального выкачивания в 6d6 пунктов на 12-м

уровне. Заклятье расходуется при удачном прикосновении или по прошествии одного хода. Хит поинты прибавляются к имеющимся у заклинателя, при этом все хит поинты свыше нормального значения считаются временными. Любое нанесённое заклинателю повреждение в первую очередь вычитается из временных хит поинтов. Через час все дополнительные хит поинты свыше нормальной суммы заклинателя теряются. Существо, теряющее хит поинты от этого заклятья, может восстановить их магическим или нормальным лечением. Неупокоенные существа не подвержены действию этого заклятья.

Water Breathing (Alteration) Дышать под водой (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень + 1d4 часа**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Получатель заклятья *дышать под водой* способен свободно дышать водой во время его действия. Заклинатель при одном исполнении может прикоснуться к нескольким существам; в этом случае время действия будет разделено на число этих существ. Обратное, *дышать на воздухе (air breathing)*, позволяет дышащим под водой существам уютно провести в атмосфере то же время.
Материальный компонент заклятья – короткий кусок тростника или соломинки.

Wind Wall (Alteration) Стена ветра (Изменение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**стена, 10 х 5 фт. /уровень, 2 фт. толщиной**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье рождает невидимую вертикальную завесу ветра толщиной в 2 фута и обладающую значительной силой – ветер, достаточно сильный чтобы сдуть любую птицу меньше орла, или вырвать бумагу или подобный материал из не ожидающих того рук (если имеются сомнения, спасительный бросок против заклятья определит, сохранил ли субъект свою хватку). Нормальные насекомые не могут пройти через такой барьер. Незакреплённые материалы, даже одежда из ткани, будучи пойманными в стену ветра улетают вверх. Стрелы и болты отклоняются вверх и пролетают мимо, тогда как камни пращи и другие снаряды меньше двух футов весом получают пенальти -4 к первому выстрелу и пенальти -2 к последующим. Газы, большая часть дыхательного оружия, и газообразные существа не могут пройти эту стену, хотя это не препятствие для бестелесных существ.
Материальные компоненты – крохотный веер и экзотическое перо.

Wraithform (Alteration, Illusion) Призрачная форма (Изменение, Иллюзия)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**S, M**
Продолжительность:	**2 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

В момент исполнения этого заклятья, волшебник и все его вещи становятся нематериальными. Заклинатель может опасаться только магических и особых атак, включая проводимые при помощи оружия +1 или лучше, или существами, способными другим образом подействовать на тех, кого можно поразить только магическим оружием. Неупокоенные в своём большинстве будут игнорировать индивидуума в призрачной форме, принимая его за призрак (wraith) или спектр (spectre), хотя лич (lich) или особенный неупокоенный может сделать спасительный бросок против заклятья с пенальти -4, чтобы распознать заклятье.
Пока заклятье работает, волшебник может проходить через маленькие дырочки или узкие отверстия, даже через простые трещины, со всем во что он одет и что несёт в своих руках. Однако помните, что заклинатель не может летать без дополнительной магии. Из призрачной формы невозможен никакой вид атаки, кроме направленной против созданий, существующих в Эфирном Плане, где все атаки (в обе стороны) нормальны.

Удачное применение заклятья *развеять магию (dispel magic)* заставляет волшебника в призрачной форме вернуться в нормальную форму. Заклинатель может прекратить заклятье, одним словом.
Материальные компоненты для заклятья – кусочек марли и струйка дыма.

3й уровень (ADD-ON)

Alacrity (Alteration) Готовность (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход + 1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Использование заклинания *готовность* позволяет волшебнику увеличить скорость исполнения заклинаний 5-го уровня и ниже. Данный эффект распространяется только на те заклинания, которые были произнесены пока чара *готовность* оставалась в силе. Насколько именно уменьшается время исполнения заклятья, можно увидеть из нижеследующей таблицы.

Оригинальное время исполнения заклятья, Z	**Время исполнения с учетом эффекта заклятья *готовность***
1	Z
2-5	Z-1
6-9	Z-2
1 раунд	8
n раундов	Z-20%

Пример к последнему случаю: заклятье *анимировать умершего* (*animate dead*) требует 5 раундов для исполнения. Если его колдует волшебник, находящийся под действием чары *готовность*, время исполнения снижается до 4 раундов.
Материальный компонент – миниатюрные песочные часы, которые разрушаются во время произнесения заклинания.

Alamir's Fundamental Breakdown (Divination) Компонентный анализ Аламира (Прорицание)

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 предмет**	**Спасбросок:**	**Особый**

Используя это заклинание, волшебник может узнать, какие компоненты и методики использовались, чтобы создать химическую смесь или волшебное изделие.
Информация немедленно появляется в памяти заклинателя, но может быть потеряна, если волшебник не сумел ее понять. Заклинатель должен сделать проверку на Интеллект; если она успешна, то волшебник понимает формулу и сохраняет ее в своей памяти. Если бросок неудачен, то заклинатель не может понять полученную информацию, и она немедленно забывается. Если заклинание используется второй раз по отношению к тому же веществу, заклинание автоматически терпит неудачу, если волшебник не перешел на следующий уровень опыта.
Уровень заклинателя определяет тип информации, которую тот может получить:
5-й уровень: тип, количество компонентов и процесс подготовки, требуемый для получения немагической смеси. Например, волшебник может узнать, как сделать греческий огонь или порох, или узнать рецепт чего-то простого, вроде пирога.
9-й уровень: волшебник может изучить надлежащие компоненты и формулы для создания волшебной жидкости (микстуры и т.д.).
14-й уровень: заклинатель может изучить формулу для создания любого типа волшебного объекта, исключая уникальные изделия и объекты чрезвычайной мощи (артефакты и реликвии).

В любом случае, простое знание надлежащей формулы не подразумевает, что волшебник сможет успешно создать изделие или материал. Создание алхимических смесей и волшебных изделий требует длительной подготовки и немалых средств.
Это заклинание имеет разрушительный эффект на анализируемое волшебное изделие. Одноразовые изделия (микстуры, масла и т.д.) автоматически разрушаются; заклинание уничтожает изделие в процессе анализа. Волшебные изделия многократного использования должны делать инстинктивную защиту против дезинтеграции. Если инстинктивная защита не удается, заклинание освобождает магию изделия в виде взрыва, лишая предмет волшебной силы. Заклинатель при этом получает 4d8 (4-32) единиц повреждения.
Материальный компонент – жезл из 100-летнего дуба, которым следует коснуться рассматриваемого изделия. При исполнении заклинания жезл исчезает в облаке дыма.

Augmentation I (Invocation/Evocation) Увеличение повреждений I (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклинание увеличивает повреждение, причиняемое любым заклинанием 1-3 уровня. За каждый кубик наносимых повреждении заклинатель добавляет одну единицу к общему ущербу. К примеру, *кислотная стрела Мельфа* (*Melf's acid arrow*) наносит 2d4 пункта урона, то есть при этом кидаются два кубика d4. Следовательно, если заклятье исполнить, находясь под действием *увеличения повреждений I*, то его урон возрастет до 2d4+2 пунктов.
Данная чара воздействует только на одно заклинание. Сначала следует прочитать у*величение повреждений I*, а в следующем раунде исполнить желаемое заклинание. Если проходит полный раунд или больше, заклинание *увеличение повреждений I* тратится впустую.
Увеличение повреждений I действует только на заклинания, которые наносят прямой физический ущерб. К примеру, монстры, появившиеся после исполнения заклятья *вызывание монстров I* (*monster summoning I*) не получают никаких бонусов к наносимому урону.
Материальный компонент – пара концентрических кругов из бронзы или серебра.

Bone Club (Enchantment/Charm, Necromancy) Костяная булава (Чары/Очарование, Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одна кость**	**Спасбросок:**	**Нет**

Волшебник может использовать данное заклятье, чтобы зачаровать кость и превратить ее в магическую булаву. Получившееся магическое оружие имеет характеристики булавы +4 при сражении против неупокоенных и наносит 1d6+4 (5-10) пунктов урона. При сражении с другими противниками булава эквивалентна булаве +1 и наносит 1d6+1 (2-7) пунктов урона. Можно использовать кость любого животного, но при условии, что ею можно пользовать как булавой; к примеру, человеческая берцовая кость может быть зачарована посредством данного заклятья, а вот череп – нет. По истечении времени действия заклятья костяная булава опять становится обычной костью.
Если в игре используются правила специализации, то человек с оружейной специализацией на булаву может с таким же успехом использовать и *костяную булаву*. Те же, кто сражается *костяной булавой*, не имея специализации на булаву, подвергаются пенальти, как описано на стр. 52*PHB*.
Материальный компонент заклятья – кость подходящего размера и щепотка могильной земли.

Delay Death (Enchantment/Charm, Necromancy) Отсрочка смерти (Чары/Очарование, Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание позволяет одному человеку или существу отсрочить свою кончину. Если заклятье *отсрочка смерти* наложить на существо раньше, чем его хиты упадут до 0, то существо может сражаться, колдовать, общаться и совершать любые действия пока не окажется в -10 hp. Однако в тот период времени, когда хиты существа-получателя находятся в пределах между 0 и -10, оно делает все броски на атаку и спасброски с пенальти -2, а его скорость передвижения уменьшена в два раза.
Когда субъект оказывается в -10, он умирает, и *отсрочка смерти* перестает действовать. Стоит отметить, что действие заклятья ограничено по времени; если заклятие перестает действовать, когда хиты субъект меньше 0, но больше -10, субъект немедленно умирает. Человека, который умер, находясь под действием *отсрочки смерти*, можно вернуть к жизни заклятьем *поднять мертвого* (*raise dead*) или аналогичным ему.
Материальный компонент заклятья – осколок могильной плиты или щепка от гроба.

Far Reaching I (Alteration) Дальнобойность I (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклинание позволяет волшебнику увеличить дальность действия любого заклинания 1 или 2-го уровня на 50% или любого заклинания 3-го уровня на 25%. Заклинание, на которое будет произведено воздействие, должно быть произнесено в следующем раунде после *дальнобойности I*. Если проходит полный раунд или больше, то *дальнобойность I* потрачена впустую.
Дальнобойность I воздействует только на заклинания, произнесенные тем же волшебником, и не оказывает влияния на заклинания с дальностью действия 0 или Касание.

Galambir's Divine Apparition (Illusion) Божественное видение Галамбира (Иллюзия)

Источник GG

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

После исполнения заклятья жертву посещает видение, соответствующее его представлению о внешности наиболее почитаемого им божества. Явление соответствует всем представлениям жертвы, хотя происходит только в его мозгу. Когда волшебник говорит что-то, жертве кажется, что Божество говорит с ним, причем не голосом волшебника, а тем голосом, который он себе представлял. То есть жертва практически сама создает образ божества.
Таким образом, заклинатель может говорить с жертвой. Он может узнать от нее что-то, попросить о чем-то, дать какую-то информацию и так далее.
Если это видение делает что-то, по представлению жертвы ему противоречащие (например, требует того, чего он никак не ожидал или говорит то, чего он бы никогда не ожидал услышать), жертва может не поверить. В случае успеха она видит, что божественный образ искажается и может услышать слова со стороны заклинателя (если тот что-то говорит).
Если заклинатель отвлекается по какой-либо причине, действие заклятья прерывается.
Материальный компонент заклятья – благовония.

Galambir's Tele-vision (Illusion) Теле-видение Галамбира (Иллюзия)

Источник GG

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

С помощью этого заклинания волшебник может передавать на расстояние изображение того, что видит персона, к которой он прикоснулся. Точка конечной передачи (куда передается изображение) выбирается при исполнении. Действие чары длится до тех пор, пока заклинатель концентрируется. Концентрация минимальна, то есть заклинатель может перемешаться с 3/4 скорости, выполнять простейшие действия, не требующие сосредоточения и так далее. Как только заклинатель отвлекается, заклятье перестает действовать. Если персона не желает получения данного эффекта, она имеет право на спасбросок от заклинания. Передается только визуальное изображение.

Garking's Freezer (Invocation/Evocation) Замораживатель Гаркина (Призывание/Воплощение)

Источник GG

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Рука заклинателя**	**Спасбросок:**	**Особо**

После прочтения заклятья любая из рук заклинателя становится источником сильного магического холода. Когда волшебник прикасается ею к любому предмету, тот должен сделать успешный спасбросок против магического холода, иначе он подвергнется замораживающему эффекту (так, например, железо может стать очень хрупким, а веревка может просто сломаться). Одним прикосновением можно воздействовать на объект размером не более 1 кубического фута.
Если заклинатель прикасается рукой к живому существу, оно получает 1d8+1 (2-9) пунктов повреждений. Успешный спасбросок от заклятья уменьшает эти повреждения вдвое. Если спасбросок провален, существо получает полные повреждения и делает другой спасбросок от окаменения/превращения. Если он сделан – все нормально. В противном случае жертва замерзает, превращаясь в подобие ледяной статуи (для того, чтобы это произошло, заклинатель должен сначала попасть по противнику, потом тот должен завалить два спасброска).
Заледеневшее существо через некоторое время может оттаять, но требуется бросок на шок организма. Если и он завален – жертва погибает.
Волшебник может прервать действие заклятья в любой момент. Однако это не восстанавливает нанесенных им повреждений. Также не стоит забывать, что заклинатель и сам подвержен этому эффекту, хотя его рука остается невредима.
Материальный компонент заклятья – маленькая капелька ртути.

Hovering Skull (Necromancy) Летающий череп (Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье создает ярко светящийся человеческий череп с острыми клыками. Череп парит на расстоянии фута над плечом заклинателя; если заклинатель перемещается, череп летит вслед за ним. Если заклинатель остановится и сконцентрируется, он может приказать *летающему черепу* лететь в любом направлении, но не дальше 30 футов от заклинателя.
Заклинатель может видеть окружающий мир глазами черепа; к примеру, *летающий череп* можно отправить для изучения темной пещеры или посмотреть, что находится за высокой стеной. Кроме того, заклинатель может приказать черепу атаковать кого-то, используя острые как бритва зубы. Если заклинателя отвлечь от управления черепом, тот падает на землю (но не получает повреждений). Однако если заклинатель снова сконцентрируется, он может продолжать управлять черепом. Летающий череп имеет те же характеристики,

что и заклинатель, за исключением жизней (у него только 3 hp) и урона (кусается, нанося 1d6 (1-6) пунктов повреждений). Атаки, направленные на череп, не причиняют вреда заклинателю, также как урон, наносимый заклинателю, не передается черепу.
Материальный компонент заклятья – зуб из человеческого черепа.

Invisible Mail (Evocation, Abjuration)Невидимый доспех (Воплощение, Отречение)

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье является усовершенствованным вариантом заклятья *броня* (*armor*) и позволяет заклинателю защитить себя невидимым пластинчатым доспехом и временно повысить свой AC до 3. Защита, создаваемая заклинанием, не улучшается используемым доспехом или дополнительной магической защитой (т.е. при использовании этого заклятья можно улучшить свой AC только до 3), но бонусы к защите за Ловкость сохраняются.
Невидимый доспех поглощает 1 пункт урона за каждый уровень заклинателя. Урон наносят лишь те удары, которые попали по магу с учетом его AC 3. Однако, *невидимый доспех* не дает защиты от атак магией или магическим оружием. Как только *невидимый доспех* поглотит столько пунктов урона, сколько у заклинателя уровней, *невидимый доспех* исчезает. *Невидимый доспех* не стесняет движений, нисколько не весит и не влияет на способность волшебника колдовать заклятья.
Пример: Волшебник с AC 10 защитил себя заклятьем *невидимый доспех*. Первый противник атакует его обычным кинжалом; бросок на атаку делается против AC *невидимого доспеха*, равного 3. Атака успешна и наносит 2 пункта урона, но этот урон поглощается *невидимым доспехом*, а волшебник остается невредимым. Второй удар наносится мечом +1. Невидимый доспех не дает защиты от магического оружия, поэтому бросок на атаку делается против обычного AC волшебника, равного 10.
Материальный компонент заклятья – небольшой фрагмент пластинчатого доспеха.

Iron Mind (Abjuration) Железная воля (Отречение)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**S, M**
Продолжительность:	**1 час**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Существо, находящееся под воздействием *железной воли*, на целый час получает иммунитет от всех заклятий очарования и удержания. Также, оно автоматически распознает иллюзии, создаваемые волшебниками 3-го и более низких уровней (или эквивалентными им по силе).
Материальные компоненты заклятья – кусок железной руды или небольшой предмет, сделанный из железа, например, гвоздь.

Lorloveim's Creeping Shadow (Illusion) Ползучая тень Лорловейма (Иллюзия)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Тень заклинателя**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание заставляет тень волшебника удлиниться, простираясь от его тела на 15 ярдов в раунд. Максимальное удлинение составляет 10 ярдов за каждый уровень заклинателя.
Тень передвигается как обычная тень, по полу и стенам. Заклинатель может приказывать ей маневрировать любым подходящим способом. Таким образом, заклинатель может поместить свою тень туда, куда он

пожелает. Заклинатель может, например, поместить свою тень на верхнее окно башни, чтобы шпионить за ее обитателями. Тень не издает звуков и в 90% случаев не обнаружима визуально, за исключением случаев, когда она попадает на ярко освещенные участки.
Во время действия заклинания маг может видеть, слышать и говорить посредством своей тени. Тень не может прикасаться, подбирать предметы или нападать на какие-либо существа. Она может быть ранена только заклинаниями, волшебным оружием +1 или лучше, или другими специальными атаками (типа дыхания дракона). Тень имеет тот же самый Класс Брони, что и заклинатель. Хитпоинты, потерянные тенью, теряются и заклинателем.
Чтобы исполнить это заклинание, необходим источник света не менее яркий, чем свеча.
Материальный компонент – маленькая статуэтка заклинателя, высеченная из куска обсидиана, стоящая по крайней мере 1,000 gp.

Maximilian's Stony Grasp (Evocation) Каменная рука Максимилиана (Воплощение)

Источник ToM

Дальность:	**20 ярдов + 10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**5 раундов + 1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Особая**

Это заклинание следует применять на каменистой поверхности, типа искусственного каменного пола, естественного пола пещеры или поля, усыпанного валунами. Заклятье не подействует при исполнении его на каменной стене или крыше. Заклинание поднимает из земли каменную руку, размером с человеческую, которая пытается схватить ногу указанной магом жертвы. Жертва имеет право на спасбросок от заклинания; если спасбросок успешен, то рука исчезает. Каждый раунд после этого существует вероятность в 5% за каждый уровень заклинателя, что рука вновь появится и нападет.
Существо, схваченное рукой, имеет скорость передвижения 0, его AC ухудшается на 2, а броски на атаку оно делает с пенальти -2. Схваченные персонажи теряют любые бонусы Ловкости. Рука не причиняет жертве никакого вреда.
Каменная рука имеет AC 2, ее хиты равняются утроенному числу хитов здорового заклинателя. Максимальное число хитов, которое может иметь каменная рука, равно 60.
Материальный компонент – миниатюрная рука, высеченная из камня, которая рассыпается, когда *каменную руку* уничтожают или действие заклятья оканчивается.

Minor Malison (Enchantment/Charm) Малое проклятие (Чары/Очарование)

Источник ToM

Дальность:	**20 футов**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**2 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 30 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание позволяет ухудшать инстинктивную защиту врагов. Противники под влиянием этого заклинания делают все спасброски со штрафом -1.
Также волшебник может выбрать любую школу магии и ухудшить спасброски врагов от заклятий этой школы на 2. Этот штраф не складывается со штрафом инстинктивной защиты (-1), который применяется при спасении от заклятий волшебника-специалиста; штраф не увеличивается до -3.

Pain Touch (Necromancy*) Боль (Некромантия*)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *боль* вызывает ужасную боль у существа, к которому прикоснулся заклинатель. Заклятье действует, если заклинатель дотрагивается до любой незащищенной части тела жертвы. Заклинатель должен быть на расстоянии вытянутой руки от противника и коснуться его, сделав обычный бросок на атаку.
Боль не вызывает повреждений, но в течение последующих 1d4 (1-4) раундов жертва подвергается пенальти -2 к броскам на атаку, а ее AC ухудшается на 2 единицы. Волшебник может исполнить заклятье и прикоснуться к жертве за один раунд. *Боль* эффективна только против людей, полулюдей и гуманоидов.
Материальный компонент заклятья – иголка и палец от опаленной перчатки.
* – в CWH данное заклятье почему-то причислили к школе Прорицания (Divination). На мой взгляд, это смахивает на опечатку, поэтому я поменял школу на Некромантию (Necromancy), хотя при желании сюда можно притянуть еще Иллюзию (Illlusion). *Прим. переводчика*.

Snapping Teeth (Conjuration/Summoning, Alteration) Щелкающие зубы

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**1 существо или объект**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи данного заклятья маг может создать два ряда зубов. Зубы появляются на человеке или объекте в том месте, до которого дотронулся заклинатель. *Щелкающие зубы* организуются в пространстве в том же порядке, что и во рту. Своеобразная «челюсть» имеет диаметр 6 дюймов (15 см) и способна укусить жертву, которая находится в пределах 1 фута. Существо, на которое навесили *щелкающие зубы* может заставить их щелкать в любое время по своему желанию, что дает существу одну дополнительную атаку в раунд. Используется обычный бросок на атаку и в случае успеха жертве наносится 1d4 (1-4) пункта урона. Следует отметить, что жертва должна быть в пределах досягаемости зубов. Также следует принимать во внимание, точное место расположения зубов (к примеру, *щелкающие зубы*, расположенные у человека на затылке, могут атаковать только тех, кто находится сзади).
Щелкающие зубы могут быть также помещены на неживой объект, такой как дерево или дверь. В этом случае *щелкающие зубы* невидимы, пока они не атакуют. Любой, кто подойдет ближе, чем на 1 фут, будет атакован. Зубы атакуют как монстр с 4 HD, и каждая успешная атака наносит 1d4 (1-4) пункта урона. Атаки осуществляются автоматически и не контролируются заклинателем. Противник не может атаковать *щелкающие зубы* в ответ, но заклятье *развеять магию* (*dispel magic*) заставит зубы исчезнуть.
Материальный компонент заклятья – зуб любого плотоядного животного, такого как волк, акула или змея.

Spirit Armor (Necromancy) Духовный доспех (Некромантия)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**2 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Особый**

При помощи данного заклятья волшебник окружать себя частью собственной жизненной энергии, которая принимает форму мерцающей ауры. *Духовный доспех* эквивалентен наборному доспеху (splint mail, AC 4), а также дает бонус +3 к спасброскам против волшебных атак. Эффект *духовного доспеха* не складывается с другими типами брони или волшебной защиты, но бонусы Ловкости остаются в силе.
Духовный доспех эффективен против волшебного и неволшебного оружия и атак. Он не препятствует движению, не увеличивает нагрузку и не мешает исполнению заклятий.
Когда действие заклинания заканчивается, аура рассеивается. Заклинатель должен выкинуть спасбросок от заклинания иначе он временно теряет часть жизненной энергии и получает 2d3 (2-6) единиц повреждения. Если спасбросок был успешен, заклинатель остается невредим. Потерянные хиты могут быть восстановлены только с помощью волшебного лечения.

Squaring the Circle (Alteration) Квадрат в круг (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Квадрат в круг позволяет волшебнику изменять форму области поражения одного заклинания 1-5-го уровней. Заклинание, область поражения которого следует изменить, должно быть произнесено пока действует чара *квадрат в круг*.
Квадратные или кубические области поражения могут быть преобразованы в круглые или сферические области поражения. Круглые или сферические области поражения могут аналогично быть преобразованы в квадратные или кубические области поражения. В обоих случаях длина стороны квадратной области приравнивается к диаметру круглой или сферической области.
Также квадратная или кубическая область может быть преобразована в прямоугольную. Площадь прямоугольной области должна быть в точности равна площади исходной квадратной.
Точно так же круглая или сферическая область может быть преобразована в овальную или яйцеобразную. В данном случае действует правило, аналогичное вышеописанному.
Материальный компонент – маленький кулон из любого драгоценного металла с кругом, вписанным в квадрат.

Watery Double (Conjuration/Summoning, Enchantment) Водный двойник

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая; до 10 раундов**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Один объем жидкости**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклинание может быть применено к любому объему жидкости – от океана до стакана вина. Первое же существо, чье отражение появится на поверхности жидкости, активирует заклинание. Когда заклинание активировано, жидкость немедленно формирует точный трехмерный образ отраженного существа. Если в воде отражаются сразу несколько существ, *водный двойник* создается лишь для одного из них. Каждое существо имеет равную вероятность стать жертвой заклинания (для этого делается случайный бросок). Размер *водного двойника* ограничен объемом доступной жидкости. Если заклинание было исполнено на полную кружку эля, двойник формируется из эля, становясь дубликатом жертвы размером с кружку пива. *Водный двойник* никогда не будет большего размера, чем фактический размер жертвы, независимо от количества жидкости.
После того, как заклинание наложено на жидкость, его продолжительность считается постоянной, пока оно не активируется отражением существа. Жидкость не будет испаряться, пока заклинание не активировано. Когда *водный двойник* сформирован, он существует один раунд за каждый уровень заклинателя до максимума в 10 раундов.
Водные двойники пытаются коснуться скопированных ими существ. Они не могут повлиять на любое другое существо. Они имеет тот же самый THAC0 и текущие хиты, как копированное существо, но не могут использовать заклинания или использовать любое из волшебных изделий существа или его специальные способности. *Водной двойник* имеет AC 6 и удвоенную норму передвижения жертвы. Он может просачиваться под дверями и через трещины.
Если *водному двойнику* удается коснуться существа, которое он копирует, он сливается с этим существом, покрывая все его тело пленкой жидкости. Жертва должна сделать спасбросок. Если бросок удачен, то *водный двойник* "гибнет", становясь обычной жидкостью (и делает жертву мокрой с ног до головы). Если инстинктивная защита не удается, *водный двойник* начинает пробивать себе путь в тело жертвы, причиняя ей 1d8 единиц повреждения в раунд, пока не жертва не умрет.
Водный двойник растекается, если его хиты упадут до 0 или истечет время действия заклинания. Каждый удар, нанесенный *водному двойнику*, когда он уже захватил жертву, причиняет такое же повреждение жертве. Заклинания *раздвинуть воду* (*part water*), *понизить воду* (*lowerwater*) и *превратить воду в пыль* (*transmute water to dust*) немедленно уничтожают водного двойника.

Wizard Sight (Divination) Волшебный Взгляд (Прорицание)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

После исполнения этого заклинания глаза заклинателя начинают излучать голубое сияние, и он способен видеть волшебные ауры заклинателей и очарованных предметов. Заклинатель может разглядеть ауры вещей, видимых ему в обычном диапазоне; это заклинание не дает волшебнику рентгеновского зрения и способность видеть невидимые объекты или. Это заклинание не показывает присутствия добрых или злых сил и не показывает жизненных ценностей.

Во время действия *волшебного взгляда* волшебник способен распознавать, является ли кто-либо заклинателем и если является, то жрецом или волшебником (и в какой школе специалист, если он специалист). Волшебник может почувствовать, имеет ли обычный человек потенциал к обучению и использованию заклинаний (например, получит ли файтер когда-нибудь способность использовать заклинания).

Хотя заклинание не позволяет различить уровень заклинателя, волшебник может видеть интенсивность ауры и строить предположения о волшебной силе индивидуума (тусклая, слабая, средняя, сильная, подавляющая). Результат может быть неоднозначен, даже когда волшебник использует некий метод сравнения; DM может сказать, что интенсивность ауры жертвы равна примерно интенсивности ауры одного из компаньонов или что у жертвы аура сильнее всех, с которыми волшебник когда-либо встречался.

Конкретные волшебные свойства объекта определить невозможно. Очевидной является волшебная природа объекта и тип излучаемой магии (Отречение, Изменение и т.д.), но волшебник не может сообщить, например, проклято ли волшебное изделие.

Protection from Amorphs Защита от Аморфных Существ (Защита)

Источник SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 2 раундов/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +3
Видимый Признак: Средний осязательный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 3
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Эта защита походит на заклинание защиты от паразитов или защиты от зла, но в данном случае, заклинатель защищен от нападений любого аморфного монстра, включая слизь, желе, илы, пудинги, кубы и скользящие следопыты. Чтобы считаться аморфным существом, монстр должен иметь аморфное или жидкое тело, нападение кислотой или выделениями некоторого вида, и быть родным на Главном Материальном Плане (в противоположность элементалам внешних планов и подобным существам). Монстр не может выдержать прикосновение барьера, окружающего защищенного персонажа, и его естественные нападения автоматически терпят неудачу. Если монстр имеет врожденные метательные нападения любого вида, они также терпят неудачу.

Если защищенный персонаж делает нападение против монстра, или если он перемещает барьер против монстра, заклинание заканчивается, и он больше не защищен им. Материальный компонент – смесь редких солей, рассыпанных маленьким кругом вокруг персонажа, который будет защищен.

Solvent of Corrosion Кислотный Растворитель (Колдовство/Вызывание, Алхимия)

Источник SaM

Дальность: 10 ярдов
Продолжительность: 3 раунда
Область воздействия: 1 кв. футов/уровень
Незаметность: +4
Видимый Признак: Средний визуальный,
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 3
Спасбросок: 1/2
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Среднее (1 попадание)

большой обонятельный **кислота**

Это заклинание создает едкую, кислую слизь неприятной природы на одной поверхности или существе в пределах диапазона заклинания. До одного квадратного фута поверхности за каждый уровень заклинателя может быть затронуто, так что заклинатель 5-го уровня может покрыть 5 квадратных футов, достаточных для того, чтобы создать 2x3-футовое отверстие в двери или стене, или полностью покрыть существо человеческого размера. Кислота проедает 6 дюймов дерева, кожи или кости, 4 дюйма камня, или 1 дюйм металла каждый раунд. Монстрам, сделанным из камня, металла или дерева, растворитель причиняет 1d3 единиц повреждения за каждый уровень заклинателя в квадратный фут, затронутый в первом раунд, 1d2 за каждый уровень заклинателя во втором раунде, и 1 за два уровня заклинателя в третьем и последнем раунде. Поэтому, волшебник 10-го уровня, который бьет трента кислотным растворителем, причиняет 10d3, затем 10d2, и наконец 5 единиц повреждения. Каждый раунд, жертве позволяют инстинктивную защиту против заклинания для получения половины повреждения.
Против плоти, растворитель намного менее эффективен; он едкий, сильно жгучий и причиняет 1 единицу повреждения за каждый уровень заклинателя в первом раунде, но никакого дальнейшего повреждения во втором или третьем раунде. Однако, жжение в последующие раунды штрафует на -2 нападения жертвы, пока растворитель активен. Растворитель вероятно создаст обширное повреждение доспеху жертвы и ее снаряжению; инстинктивные защиты изделия против кислоты могут применяться по усмотрению Данжон Мастера. Если доспех или снаряжение волшебны по природе, то инстинктивная защита сделана с обычными премиями, позволенными волшебному изделию.
Великий алхимик Вандариен создал свой растворитель, чтобы разрушать железные решетки, камень и ловушки из дерева, и другие подобные опасности. Эффективность растворителя против минеральных или лесных существ была простым побочным эффектом его исследования. Материальный компонент этого заклинания: смесь уксуса, воды и капли кислоты черного дракона.

Lance of Disruption Копье Разрушения (Призывание/Трансформирование, Элементный Воздух, Сила)

Источник SaM

Дальность: 0
Продолжительность: Мгновенный
Область воздействия: 5 футов x 60 футов
Незаметность: +2
Видимый Признак: Огромная звуковая вибрация
Компоненты: V, S
Время исполнения: 3
Спасбросок: 1/2
Сбивание с Ног: d10
Критические Попадания: Среднее (1 попадание)

Это заклинание создает луч вибрационной и разрушающей силы, который вылетает из руки волшебника в виде дорожки шириной 5 футов и длиной 60 футов. Любые существа, находящиеся на пути луча, переносят 5d4, единиц повреждения, плюс 2 единицы повреждения за каждый уровень заклинателя (максимальное повреждение: 5d4+30); например, волшебник 6-го уровня причинил бы 5d4+12 единиц повреждения копьем разрушения. Жертвам позволяют инстинктивную защиту против заклинания для получения половины повреждения. Энергия копья наносит мощный удар по неодушевленным объектам и может легко разрушать в обломки легкую мебель, тонкие деревянные стены, или хрупкую каменную кладку. Заложенные деревянные двери могут быть сорваны с засовов и даже крепкие обитые железом двери или прочная каменная кладка могут быть серьезно повреждены копьем разрушения.
Существа с аморфными или нетвердыми телами, типа огненных или воздушных элементалов и некоторые илы и слизи, являются стойкими к эффектам копья и получают только половину повреждения или одну четверть при успешном спасении.

Lesser Sign of Sealing Малый Охранный Символ (Защита, Геометрия)

Источник SaM

Дальность: 0
Продолжительность: Специальная
Область воздействия: Одна дверь
Незаметность: +2
Видимый Признак: Средний визуальный
Компоненты: S, M
Время исполнения: 1 ход
Спасбросок: 1/2
Сбивание с Ног: d8
Критические Попадания: Средние, разный тип

Используя это заклинание, заклинатель создает волшебную охрану, которая имеет два главных эффекта; прежде всего, она воздействует на дверной проем или изделие, которое открывается (например, сундук) как будто это заклинание запирания двери, делая его надежно запертым и закрытым. Во-вторых, если защищенный дверной проем пытаются открыть любыми средствами, волшебными или физическими, символ не только разрушается, но также и ударяет открывающее существо на 1d8 единиц повреждения +1 единица повреждения за каждый уровень заклинателя. Продолжительность этого заклинания, или один день за каждый уровень заклинателя, или пока оно не сработает, что бы ни случилось первым. Точная форма энергии выбрана заклинателем, когда он создает малый символ; кислота, холод, огонь, электрическое или звуковое разрушение – популярные виды повреждения.
Символ не скрыт и не скрываем любым способом и обычно очень хорошо виден на изделии или двери, которую он защищает. Заклинатель не может определить специфические существа или условия для действия малого символа; он функционирует против любого существа, которое пытается пройти через него (если это не существа из внешнего плана 6 HD или больше, и волшебники более высокого уровня чем заклинатель — они могут просто его игнорировать, как будто его там нет). Символ не может быть рассеян заклинаниями более низкого круга, типа удара, но заклинатель может снимать его в любое время, когда он захочет, таким образом заканчивая заклинание, или он может быть уничтожен заклинанием стирания, брошенным волшебником равного или более высокого уровня чем первоначальный заклинатель.
Материальный компонент для малого символа может быть щепотка, или алмазной пыли (холод), рубин (огонь), изумрудная (кислота), жемчужина (звуковое разрушение), или сапфир (электричество), в зависимости от типа энергии, которую волшебник желает поместить в символ. Ценность драгоценного камня должна быть по крайней мере 100 золотых.

Bands of Sirellyn Полосы Сирлина (Колдовство/Вызывание)

Источник SaM

Дальность: 40 ярдов
Продолжительность: 1 ход + 1 раунд/уровень
Область воздействия: 1 существо
Незаметность: +3
Видимый Признак: Средний визуальный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 3
Спасбросок: Полная
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

После того, как использовалось таинственным древним волшебником известным как Arcanamach, маг Сирлин повторно обнаружил этот забытый двиомер, через много столетий после его последнего использования. Заклинание создает из воздуха множество светлых полос металла, окружая и захватывая цель, выбранную заклинателем. Жертве позволяют сделать спасбросок против заклинания, чтобы уклонится от захвата, но со штрафом –1 за каждые три уровня заклинателя (т.е. –1 если заклинатель 4-6-го уровня, -2 если заклинатель 7-9-го уровня, и т.д.), так как заклинатели более высокого уровня создают большее количество полос в более плотном узоре, Любое существо размером меньше G (гаргантюа) может быть поймано в ловушку, но монстры гаргантюа просто слишком большие, чтобы быть связанными полосами.
Если жертва проваливает спасбросок против заклинания, она поймана и обездвижена полосами. Она не может двигать руками и ногами, но она все еще способна говорить и может использовать псионические способности или волшебные изделия, типа колец. Жертвы со счетом Силы могут пытаться разорвать полосы и освободится при успешном броске подъема ворот/сгибания брусков. Если жертва не имеет оценки Силы, она может делать инстинктивную защиту против окаменения с -4 штрафом.
Заклинание требует трех миниатюрных полос серебра, которые сцепляются так, чтобы все три были связаны.

Wall of Water Стена Воды (Призывание/Трансформирование, Элементная Вода)

Источник SaM

Дальность: 30 ярдов
Продолжительность: Специальная
Область воздействия: Специальная
Незаметность: +3
Видимый Признак: Большой визуальный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 3
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание создает занавес или поле воды, остающееся неповрежденным и вертикальным вопреки гравитации. Стена стоит, пока волшебник продолжает концентрироваться на ее поддержании или один раунд за каждый уровень, если волшебник не хочет концентрироваться на ней. Заклинатель может сформировать стену из воды тремя способами:

- A. Водный Занавес. В этой форме, волшебник колдует один лист воды, 5 футовый квадрат, в уровень опыта и 1 фут толщиной; например, заклинатель 5-го уровня может создавать пять 5x5x1-футовых стенных секций, которые были бы достаточны, чтобы блокировать арочный проход шириной 15 футов и высотой 10 футов занавесом воды 1 фут толщиной. Более низкий край занавеса должен касаться земли, но он требует опор с обеих сторон, связных и вертикальных на продолжительность заклинания. После того, как стена поднята, она не может быть перемещена.
- B. Полушарие. В этом случае, стена воды формирует купол, 1 фут толщиной над заклинателем, со внутренним радиусом равным 3 фута плюс 1 фут за каждый уровень заклинателя; заклинатель 7-го уровня мог бы создать купол с 10-футовым радиусом. Стена должна опираться на землю. Купол неподвижен.
- C. Сфера. Если брошено под водой, то заклинатель может сформировать стену воды в сферу, 1 фут толщиной, с внутренним радиусом равным 3 футам плюс 1 фут за каждый уровень заклинателя (никакого воздуха в сфере нет). Сфера сосредоточена на заклинателе и перемещается вместе с ним.

В любой форме, стена воды имеет два главных эффекта. Прежде всего, метательная стрельба через стену почти невозможна, перенося -4 штраф нападения за каждый фут толщины также как -1 штраф повреждения за каждые два фута толщины. Существа получают +1 премию к инстинктивным защитам против заклинаний нападения, которые должны пройти через стену. Если заклинание не позволяет никакую инстинктивную защиту, то она предоставляется стеной воды. Во-вторых, физическому проходу через стену препятствуют; любое существо, пробующее проходить через стену должно потратить один полный раунд, чтобы сделать это и полностью промокает в процессе.

Стена воды может быть разрушена или обойдена множеством заклинаний или эффектов. В конце продолжительности заклинания, вода теряет свою связность и падает, что может удивлять защищенных под полушарием или стоящих рядом с занавесом. Обратите внимание, что сама вода может быть пресной (шанс 25%), соленой (шанс 50%), или солоноватой (шанс 25%), хотя сфера всегда будет составляться из воды того типа, который ее окружает. Материальный компонент – пузырек, полный благословленной ключевой водой.

Bone Dance Танец костей (Necromancy)

Источник NEC

Дальность: 10 ярдов/уровень **Компоненты: C, M**
Длительность: 3 хода/уровень **Время сотворения: 3 раунда**
Область воздействия: Особая **Спасбросок: Нет**

Это заклинание временно оживляет вещественные останки человека, человекообразного или гуманоида. Заклинание *bone dance* создает мистическую связь с созданным существом-нежитью и позволяет заклинателю мысленно контролировать его движения, как умелый кукловод управляет действиями деревянной марионетки.

Скелет или зомби, оживленный с помощью этого заклинания, не может совершать независимых действий – волшебник должен мысленно давать марионетке команды идти вперед, взять меч, ударить им противника и т.д. Пока заклинатель сосредоточен на поддержании *bone dance*, он не может разговаривать, читать другие заклинания или принимать активное участие в ближнем бою. Заклинание занимает большую часть внимания заклинателя.

Скелет или зомби, созданный с помощью данного заклинания, имеет стандартные характеристики, описанные в *MM*. На него можно воздействовать другими некромантическими заклинаниями, действующими на нежить. Существо может выполнять любые простые действия, описанные в заклинании *skeletal hands*. Если его направить в бой, оно дерется как обычный скелет (даже если на его костях еще сохранилась какая-то плоть).

В сочетании с заклинанием *spectral voice*, *bone dance* может послужить эффективной приманкой, опасной ловушкой или же просто жутковатым способом развлечься. С добавлением заклинания *corpse link* «танцующий» труп может стать эффективным разведчиком (и расходным материалом), который может действовать за пределами прямой видимости заклинателя.

Обычно *bone dance* продолжается до окончания действия заклинания или пока волшебник не нарушит концентрацию. *Bone dance* также прекращается преждевременно, если заклинатель уведет скелет за пределы области действия заклинания или прямой видимости (некоторые заклинания, такие как *corpse link* и

clairvoyance, помогают устранить это препятствие). Объект заклинания может быть уничтожен в бою. Заклинание также может быть нарушено успешным заклинанием *dispel magic*. Материальным компонентом заклинания является цельный скелет или труп, а также маленькая марионетка, которой заклинатель будет управлять, чтобы вести *bone dance*.

False Face Личина (Necromancy, Alteration)

Источник NEC

Дальность: 10 ярдов/уровень
Длительность: 1 ход/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 3
Спасбросок: Нет

Заклинание дает некроманту возможность скопировать лицо другого человека, человекообразного или гуманоида, живого либо мертвого. Заклинание не действует на нежить. Волшебник приобретает черты лица избранного индивида любого пола, если субъект находится в пределах допустимой дальности, а заклинатель может ясно видеть лицо, которое пытается скопировать.
Заклинатель не получает никаких дополнительных сенсорных способностей, связанных с новым лицом (но и не теряет их). Например, если волшебник копирует лицо слепого, он сохраняет свое нормальное зрение. У заклинателя остается и его собственный голос, а также рост, телосложение, заклинания и магические способности.
Заклинание *false face* используется как эффективная маскировка, однако оно излучает магическую ауру некромантии. Заклинания, которые обнаруживают или развеивают иллюзии, на него не влияют, личина *false face* не иллюзорна. Она может быть снята с помощью заклинания *dispel magic*.
Материальным компонентом заклинания служит небольшой шарик каучука и маленькое зеркало. Оба компонента расходуются при сотворении заклинания.

Skulltrap Череп-ловушка (Necromancy, Evocation)

Источник NEC

Дальность: Прикосновение
Длительность: Особая
Область воздействия: Один череп
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спасбросок: ½

Это охранное заклинание может быть наложено на любой неживой череп или на череп оживленного скелета. Заклинание *skulltrap* остается скрытым, пока до черепа не дотронется живая материя, или пока он не будет ударен или поврежден неживой материей (например, его зацепят в бою или он упадет на пол). Обычный череп имеет AC 8 и 2 hp. Это простое заклинание не знает различий – его легко может спровоцировать сам волшебник или любопытная кошка, случайно зацепив его.
Когда заклинание *skulltrap* инициируется, череп вспыхивает красным или фиолетовым светом, а затем взрывается, высвобождая поток энергии, которая черпается из плана негативной материи. Взрыв негативной энергии наносит 2d4 hp урона плюс 1d4 hp урона на каждый уровень заклинателя. Все живые существа в пределах 10 футов от черепа должны сделать спасбросок против атаки дыханием, в случае успеха взрыв наносит им только половину повреждений.
Поскольку взрыв очень легко спровоцировать, череп часто помещается на нужное место до наложения заклинания. Зачарованный череп можно переносить, не инициируя заклинания, но двигать его нужно очень медленно и не касаясь живой материей. Перчатки или другие тонкие материалы, которыми живые существа обычно закрывают свою плоть, не смогут предотвратить взрыв черепа. Материальным компонентом данного заклинания служит щепотка пыли от материальных останков телесной нежити, сильно связанной с планом негативной материи, такой как умертвие (*wright*) или вампир.

4й Уровень

4й уровень (PHB)

Charm Monster (Enchantment/Charm) Очаровать монстра (Чары/Очарование)

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1 существо или больше в 20-фт. радиусе**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье подобно заклятью *очаровать персону (charm person)*, за исключением того, что оно может подействовать на любое живое существо – или нескольких существ низкого уровня. Заклятье действует на 2d4 Хит Дайса или уровня существ, хотя оно может воздействовать только на одно существо с 4 Хит Дайсами или уровнями, независимо от выброшенного числа.
Все возможные цели получают спасительный бросок против заклятья, поправленный Мудростью. Любое повреждение, нанесённое заклинателем или его союзниками в раунд сотворения заклятья, предоставляет раненому существу ещё один спасительный бросок с бонусом +1 за каждый пункт полученного повреждения. Любое существо под воздействием заклятья относится к заклинателю дружественно, как к союзнику или компаньону, с которым надо хорошо обращаться и которого нужно защищать от вреда. Если возможно общение, зачарованное существо как можно точнее следует обоснованным просьбам, инструкциям, или приказам (смотрите заклятье *указание (suggestion)*). Если общение невозможно, существо не причиняет вреда заклинателю, но остальные по соседству могут оказаться целями для его намерений, враждебных или других. Любое явно враждебное действие со стороны заклинателя ломает заклятье, или, как самый минимум, позволяет сделать новый спасительный бросок против чар. В конце концов существа выходят из-под влияния заклятья. Это функция от уровня существа (т.е. его хит Дайса).

Уровень монстра или Хит Дайс	**% еженедельной вероятности сломать заклятье**
1-ый или до 2	5%
2-ой или до 3+2	10%
3-ий или до 4+4	15%
4-ый или до 6	25%
5-ый или до 7+2	35%
6-ой или до 8+4	45%
7-ой или до 10	60%
8-ой или до 12	75%
9-ый или выше 12	90%

Точный день недели и время дня скрытно определяет DM.

Confusion (Enchantment/Charm) Замешательство (Чары/Очарование)

Дальность:	**120 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**До 60-футового куба**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье вызывает замешательство у одного или большего числа существ в области, создавая неуверенность и неспособность предпринимать эффективные действия. Заклятье действует на 1d4 существ, плюс одно существо за уровень заклинателя. Этим существам разрешено сделать спасительный бросок против заклятья с пенальти -2, поправленный Мудростью. Успешно спасшиеся не подвержены заклятью. Запутавшиеся существа реагируют следующим образом:

Бросок D10	**Действие**
1	Удалиться (если не остановить) на время действия заклятья
2-6	Стоять в замешательстве один раунд (затем повторить бросок)
7-9	Атаковать ближайшее существо в течении одного раунда (затем повторить бросок)
10	Действовать нормально в течении одного раунда (затем повторить бросок)

Заклятье длится два раунда плюс один раунд за каждый уровень заклинателя. Потерпевшие неудачу проверяются мастером на предмет их действий каждый раунд всё время действия заклятья, или пока не выпадет результат "Удалиться на время действия заклятья".
Блуждающие существа уходят от заклинателя как можно дальше, в соответствии с их самым типичным способом передвижения (персонажи уходят, рыбы уплывают, птицы улетают, и т.д.). Спасительные броски и действия проверяются в начале каждого раунда. Любое запутавшееся существо которое атаковано, считает атакующего за врага и действует в соответствии со своей основной природой.
Если задействовано много существ, DM может решить использовать средние результаты. Например, если под воздействием находится 16 орков и предполагается, что 25% из них сделают спасительный бросок, четверо из них считаются сделавшими его. Из остальных 12-ти, один уходит, четверо атакуют ближайшее существо, шестеро стоят в замешательстве, и один действует нормально, но должен сделать проверку на следующий раунд. Так как орки не находятся рядом с партией, DM решает, что двое атакующих ближайшее существо атакуют друг друга, один атакует спасшегося орка, и один атакует орка в замешательстве, который отвечает. На следующий раунд имеется 11 орков, так как четверо первоначально спаслись и один ушёл. Ещё один уходит, пять стоят в замешательстве, четверо атакуют, и один действует нормально.
Материальный компонент – набор из трёх ореховых скорлупок.

Contagion (Necromancy) Заражение (Некромантия)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье вызывает у существа сильное заболевание и слабость. Попавший под воздействие индивидуум немедленно поражается болезненными и расстраивающими симптомами: фурункулами, бородавками, поражением органов, гноящимися нарывами, и подобными. Сила, Ловкость, и Обаяние снижаются на 2. Броски на атаку уменьшаются на 2. Эффект сохраняется пока персонаж не получит заклятье *лечить болезнь (cure disease)* или не проведёт 1d3 недели отдыхая и восстанавливаясь. Персонажи, не обращающие внимание на заражение более дня, могут по решению мастера подвергнуться ещё более худшим болезням.

Detect Scrying (Divination) Обнаружить наблюдение (Прорицание)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d6 ходов + 1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**120-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Особый**

Посредством этого заклятья волшебнику немедленно становиться известно о любой попытки установить за ним наблюдение при помощи *удалённой видимости (clairvoyance)*, *удалённой слышимости (clairaudience)*, или магического зеркала. Оно также засекает использование хрустальных шаров или других магических устройств наблюдения, при условии, что попытка произошла в области воздействия заклятья. Так как заклятье центрируется на заклинателе, оно движется с ним, позволяя ему "прочесать" разные места во время действия заклятья.
При обнаружении попытки наблюдения, наблюдающий должен немедленно сделать спасительный бросок. Если он не удался, волшебнику, исполнившему это заклятье, тут же становится известна личность и приблизительное месторасположение наблюдателя. Приблизительное месторасположение – это направление и значительный ориентир, расположенный близко к наблюдателю. Так, заклинатель может узнать, "Волшебник Сниггел шпионит за нами с востока, из-под лестницы," или, "За вами смотрит Аскил в городе Самарколе."
Материальные компоненты для этого заклятья – маленький осколок зеркала и миниатюрная бронзовая слуховая трубка.

Dig (Evocation) Копать (Воплощение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность: 1 рнд. /уровень **Время исполнения:** 4
Область воздействия: 5-футовый куб/уровень **Спасбросок:** Особый

Заклятье *копать* позволяет заклинателю вырыть 125 кубических футов земли, песка, или грязи за раунд (т.е. кубическую дыру со стороной в 5 футов). В последующие раунды заклинатель может расширить имеющуюся дыру или начать новую. Материал, выбрасываемый при рытье, равномерно разбрасывается вокруг ямы. Если волшебник продолжает копать глубже 20 футов в землю, имеется 15% вероятность, что яма обвалится. Проверка производится за каждые 5 футов, вырытых ниже 20. Песок может обвалиться ниже 10 футов, грязь заполняет яму и обваливается после 5 футов, и зыбучий песок засыпается назад с той же скоростью, с которой он вырывается.
Любое существо, стоящее на краю (в пределах 1 фута) ямы должно бросить успешную проверку Ловкости или свалиться в дыру. Существа, быстро движущиеся в сторону ямы, выкапываемой прямо перед ними, должны сделать спасительный бросок против заклятья, чтобы избежать падения туда. Любое существо в капаемой яме может выбраться со скоростью, определяемой мастером. Существо, оказавшееся в обваливающейся яме, должно сделать спасительный бросок против смерти, чтобы не остаться там; в случае успеха оно выбирается из ямы. При помощи этого заклятья можно прокладывать туннели, пока есть место для выгребаемого материала. Вероятности обвалов удваиваются, и безопасное расстояние в туннеле – половина безопасной глубины копания, если только это сооружение не подпирать и не поддерживать самым аккуратным образом. Это заклятье также эффективно против существ из земли и камня, в частности против глиняных големов и существ со Стихийного Плана Земли. При наложении на существо, оно причиняет 4d6 пунктов повреждения. Успешный спасительный бросок против заклятья снижает это повреждение вполовину.
Чтобы активизировать заклятье, заклинателю понадобится миниатюрная лопатка и крохотное вёдрышко; он должен продолжать держать их при копании ямы. В заключение заклятья эти предметы исчезают.

Dimension Door (Alteration) Дверь в измерении (Изменение)

Дальность: 0 **Компоненты:** V
Продолжительность: Мгновенная **Время исполнения:** 1
Область воздействия: Заклинатель **Спасбросок:** Нет

При помощи заклятья *дверь в измерении*, волшебник мгновенно переносит себя на расстояние до 30 ярдов за уровень опыта. Этот особый вид телепортации работает безошибочно, и волшебник всегда прибывает точно в намеченное место – любо просто представив место (в пределах расстояния заклятья, конечно), либо указав направление, например, как, "300 ярдов прямо вниз," или, "вверх на северо-запад, под углом в 45 градусов, 420 ярдов." Если волшебник прибывает на место уже, занятое сплошным телом, он застревает в Астральном Плане. Если указано место и заклинатель прибывает, не чувствуя опоры под ногами (т.е. в воздухе), имеет место падение и повреждение, если не будут применены дальнейшие магические средства. Всё, во что волшебник одет и что он несёт, не более 500 фунтов неживой материи, или вполовину меньше живой материи, переносится с заклинателем. На восстановление после заклятья *дверь в измерении* уходит один раунд.

Emotion (Enchantment/Charm) Эмоции (Чары/Очарование)

Дальность: 10 ярд. /уровень **Компоненты:** V, S
Продолжительность: Особая **Время исполнения:** 4
Область воздействия: 20 футовый куб **Спасбросок:** Отм.

Когда творится данное заклятье, волшебник может создать в указанном существе эмоциональную реакцию. Следующие эмоции являются типичными:
1. *Смелость:* Это чувство заставляет подверженное ему существо стать бесстрашным, сражаясь с бонусом +1 к атаке, нанося +3 пункта повреждения, и временно получая 5 хит поинтов. Получатель дерётся без щита и не обращая внимание на положение, никогда не проверяется на мораль. Это заклятье противодействует (и наоборот) *страху*.

2. *Страх:* Попавшее под воздействие существо убегает в панике 2d4 раунда. Оно противодействует (и наоборот) *смелости*.
3. *Дружественность:* Попавшее под воздействие существо реагирует более положительно (например, терпимость становится расположением). Оно противодействует (и наоборот) *ненависти*.
4. *Счастье:* Этот эффект создаёт радость и чувство самодовольного процветания, добавляя +4 ко всем броскам на реакцию и снижая вероятность атаки, если только существо не подвергается крайней провокации. Оно противодействует (и наоборот) *печали*.
5. *Ненависть:* Попавшее под воздействие существо реагирует более негативно (например, терпимость становиться отрицательным безразличием). Оно противодействует (и наоборот) *дружественности*.
6. *Надежда:* Действие надежды в подъёме на +2 морали, спасительных бросков, бросков на атаку и повреждение. Оно противодействует (и наоборот) *безнадёжности*.
7. *Безнадёжность:* Попавшее под воздействие существо подчиняется требованию любого оппонента: сдаться, убраться, и т.д. Или же, существо с 25% вероятностью не будет ничего делать в бою, и в 25% случаев повернётся и уйдёт. Оно противодействует (и наоборот) *надежде*.
8. *Печаль:* Она создаёт грусть и тенденцию к проливанию слёз по самому себе. Это чувство накладывает пенальти -1 к броскам на внезапность, и прибавляет +1 к броскам на инициативу. Оно противодействует (и наоборот) *счастью*.
Все существа в области в момент исполнения заклятья попадут под его воздействие, если не сделают спасительные броски против заклятья, с поправкой Мудростью. Заклятье продолжается, пока волшебник продолжает концентрироваться на проектировании выбранной эмоции. Не сделавшие спасительный бросок против *страха* должны бросить новый спасительный бросок, если они вернуться в область воздействия.

Enchanted Weapon (Enchantment) Зачарованное оружие (Чары)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**5 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Оружие, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье превращает обычное оружие в магическое. Оружие эквивалентно оружию +1, с +1 к броскам на атаку и повреждение. Так, стрелы, топоры, болты, луки, кинжалы, молоты, булавы, копья, мечи, и т.д., можно временно сделать зачарованным оружием. Это заклятье может подействовать на две маленькие единицы оружия (стрелы, болты, кинжалы, и т.д.) или на одно большое оружие (топор, лук, молот, булава, и т.д.). Заклятье действует на магическом оружии, если комбинированный бонус не превышает +3.
Дальнее оружие, наделённое чарами этим способом, теряет свою магию при удачном попадании в цель, иначе заклятье держится полное время действия. Это заклятье часто используется в комбинации с заклятьями *зачаровать предмет (enchant an item)* и *постоянство (permanency)*, чтобы создать магическое оружие, когда это заклятье исполняется по разу за единицу бонуса.
Материальные компоненты этого заклятья – измельчённые известь и уголь.

Enervation (Necromancy) Обессиливание (Некромантия)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1d4 часов + 1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье временно подавляет жизненную силу субъекта. Некромант направляет свой палец и произносит магическую формулу, выпуская чёрную молнию потрескивающей энергии. Субъект должен сделать спасительный бросок против заклятья, с поправкой на Ловкость, чтобы избежать молнии. Успех означает что заклятье не подействовало. Неудача означает что субъект рассматривается в точности, как если бы тварь (wight) выкачала из него уровни жизненной силы, один уровень за каждые четыре уровня заклинателя. Хит Дайсы, заклятья, и другие зависящие от уровня детали персонажа теряются или снижаются. Истощённые до 0-го уровня должны сделать проверку на шок организма чтобы выжить, и лежать беспомощно до окончания действия заклятья. В конечном итоге эффект заклятья спадает, либо по прошествии 1d4 часов плюс один час за уровень заклинателя, либо после шести часов полного непрерывного отдыха. Способности уровней

восстанавливаются, но потерянные заклятья придётся заучивать заново. Неупокоенные обладают иммунитетом против этого заклятья.

Evard's Black Tentacles (Conjuration/Summoning) Чёрные щупальца Эварда (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**30 кв. фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создаёт в области воздействия много эластичных чёрных щупальцев. Эти извивающиеся конечности будто бы вырастают из-под земли, из-под пола, или из-под любой поверхности под ногами – включая воду. Каждое щупальце достигает 10 футов в длину, имеет AC 4, и требует для своего уничтожения столько пунктов повреждения, сколько уровней у волшебника, исполнившего заклятье. Всего образуется 1d4 щупальца, плюс одно за уровень опыта заклинателя.
Любое существо в пределах дальности извивающихся щупальцев может подвергнуться атаке, как определит DM. Цель атаки щупальца должна сделать спасительный бросок против заклятья. Если он успешен, субъект терпит 1d4 пункта повреждения от контакта со щупальцем; затем щупальце уничтожается. Неудача спасения показывает, что нанесённое повреждение составляет 2d4 пункта, чёрная конечность обхватила субъекта, и во второй и все последующие раунды будет наноситься по 3d4 пункта повреждения. Так как эти щупальца не обладают управляющим им интеллектом, есть возможность что они обхватят любой объект – дерево, столб, колонну, даже самого волшебника – или будут продолжать сжимать мёртвого оппонента. Обхват, установленный щупальцем, остаётся пока щупальце не будет уничтожено некоторой формой атаки, или пока оно не исчезнет в конце действия заклятья.
Компонент для этого заклятья – кусок щупальца от гигантского осьминога или от гигантского кальмара.

Extension I (Alteration) Продление I (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя заклятье *продление I*, волшебник продлевает время действия ранее исполненного заклятья 1-го, 2-го, или 3-го уровня на 50%. Так, заклятье *левитации (levitate)* можно заставить работать 15 минут/уровень, заклятье *удержать персону (hold person)* сделать работоспособным на 3 раунда/уровень, и т.д. Естественно, заклятье действует только на те заклятья, которые обладают продолжительностью. Это заклятье нужно исполнить немедленно после продляемого заклятья, либо это сделает настоящий заклинатель, либо другой волшебник. Если проходит полный раунд или больше, продление терпит неудачу и расходуется впустую.

Fear (Illusion/Phantasm) Страх (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**60-футовый конус, 30-фт. диаметр на конце, 5-фт. у основания**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Когда исполняется заклятье *страх*, волшебник посылает вперёд невидимый конус ужаса, который заставляет существ в области воздействия повернуться от заклинателя и бежать в панике. Попавшие под воздействие существа в момент удара заклятья могут выронить всё, что они держат в руках; базовая вероятность этого - 60% на 1-м уровне (или 1 Хит Дайсе), и каждый уровень (или Хит Дайс) выше этого снижает вероятность на 5%. К примеру, на 10-м уровне имеется только 15% шанс, а на 13-м не имеется шанса выронить предметы. Существа под действием страха бегут со своей максимальной скоростью столько раундов, сколько у заклинателя уровней опыта. Неупокоенные и существа, успешно сделавшие спасительные броски против заклятья, не подвержены ему.

Материальный компонент этого заклятья – либо сердце курицы, либо белое перо.

Fire Charm (Enchantment/Charm) Огненные чары (Чары/Очарование)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**15-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Посредством этого заклятья волшебник заставляет обычный источник огня, такой как жаровня, факел, или костёр, послужить в роли магического агента, когда он вызывает из этого источника прозрачную вуаль многоцветного пламени, окружающую по кругу огонь на расстоянии 5 футов. Любое существо, наблюдающее за огнём или танцующим кругом пламени вокруг него, должно сделать спасительный бросок против заклятья или поддаться чарам – оставаться неподвижным и ошеломлённо смотреть на пламя. Находясь под этими чарами, существа подвержены действию указаний не более чем из 12 слов, спасаясь против заклятья с пенальти -3 и поправкой за Мудрость. Заклинатель может дать по одному такому указанию каждому существу, и указания могут быть разными. Максимальная длительность для такого указания – один час, независимо от уровня заклинателя.
Огненные чары будут сломлены, если: зачарованное существо физически атаковано, или непроницаемый объект проходит между существом и вуалью пламени, загораживая обзор, или время действия заклятья окончилось. Подвергавшиеся огненным чарам могут вновь попасть под их воздействие, если так решит DM, хотя к их спасительным броскам также могут полагаться бонусы. Отметьте, что вуаль пламени – не магический огонь, и её пересечение приводит к тому же повреждению, что можно получить пересекая настоящий источник огня.
Материальный компонент для этого заклятья – маленький кусочек многоцветного шёлка исключительной лёгкости, который должен быть брошен заклинателем в источник огня.

Fire Shield (Evocation, Alteration) Огненный щит (Воплощение, Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье можно исполнить в двух формах: тепловой щит, защищающий от основанных на холоде атак, или холодный щит, защищающий от основанных на огне атак. Оба возвращают повреждение существам, совершающим физические атаки против волшебника. Волшебник должен выбрать заранее, какую вариацию он заучивает.
Исполняя заклятье, волшебник вроде бы приносит себя в жертву, но пламя тонкое и лёгкое, не излучающее тепла, и дающее освещение равное только половине света от нормального факела. Цвет пламени определяется случайным образом (50% вероятность каждого цвета) – синий или зелёный, если наложен холодный щит, фиолетовый или голубой, если использован тепловой щит. Особые силы каждого щита:
А) *Тепловой щит.* Огни тёплые при прикосновении. Спасение против всех атак основанных на холоде идёт с бонусом +2; переносится либо половина нормального повреждения, либо вообще никакого. Против атак, основанных на огне бонуса нет, но если волшебник провалит спасительный бросок против них (если он допустим), он терпит удвоенное нормальное повреждение.
Материальный компонент для этой вариации – кусочек фосфора.
В) *Холодный щит.* Огни холодные при прикосновении. Спасение против всех атак основанных на огне идёт с бонусом +2; переносится либо половина нормального повреждения, либо вообще никакого. Против атак, основанных на холоде бонуса нет, но если волшебник провалит спасительный бросок против них (если он допустим), он терпит удвоенное нормальное повреждение.
Материальный компонент для этой вариации – один живой светлячок, или живой жук светляк, или четыре задних части от мёртвых.
Любое существо, атакующее заклинателя своим телесным или имеющимся в руке оружием наносит волшебнику нормальное повреждение, но и атакующий терпит то же количество повреждения. Сопротивление магии атакующего, если оно есть, проверяется, когда существо наносит волшебнику удар.

Успешное сопротивление разбивает заклятье. Неудача означает, что сопротивление магии существа не повлияло на наложенное заклятье.

Fire Trap (Abjuration, Evocation) Огненная ловушка (Отречение, Воплощение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Пока не сработает**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Объект, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**1/2**

Любой закрываемый предмет (книга, коробка, бутылка, сундук, ящик, гроб, выдвижной ящик, и так далее) может быть защищён заклятьем *огненная ловушка*. Заклятье центрируется на выбранной заклинателем точке. Предмет, защищённый таким способом, нельзя поместить в другой закрываемый объект, или под другое охраняющее заклятье (если попытаться это сделать, с 25% вероятностью не сработает первое заклятье, с той же вероятностью не сработает второе заклятье, и с 50% вероятностью не сработают оба заклятья).
Заклятье *стук (knock)*никак не влияет на ловушку – как только партия нарушителей войдёт или коснётся предмета, ловушка сработает. Воры и другие имеют только вполовину меньший шанс обнаружить огненную ловушку (заметив особенные пометки, необходимые для наложения заклятья). У них есть только половина нормального шанса снять ловушку (неудача вызывает немедленную детонацию ловушки). Неуспешная попытка развеять не детонирует заклятье. Заклинатель может использовать защищённый предмет, не разряжая его, так же, как и любой индивидуум, на которого заклятье было специально настроено в момент исполнения (этот метод обычно включает использование ключевого слова). При срабатывании ловушки происходит взрыв 5-футового радиуса от центра заклятья; все существа в этой области должны сделать спасительный бросок против заклятья. Повреждение составляет 1d4 пункта плюс 1 пункт за уровень заклинателя, и половину от этого количества (округляйте к большему) для успешно спасшихся существ (под водой эта защита наносит половину повреждения и создаёт большое облако пара). Защищённый предмет от взрыва не страдает.
Чтобы установить это заклятье, заклинатель должен обвести контур объекта кусочком серы или селитры, и коснуться центра воздействия. Для настройки на другого индивидуума требуется волос или подобный объект с этой персоны.

Fumble (Enchantment/Charm) Неуклюжесть (Чары/Очарование)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**30-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Особый**

Когда исполняется заклятье *неуклюжесть*, волшебник создаёт область, в которой все существа неожиданно становятся неповоротливыми и неловкими. Бегущие существа спотыкаются и падают, тянущиеся за предметом роняют его, использующие оружие так же неуклюже теряют его, и т.д. Для восстановления после падения или возвращения уроненного объекта обычно требуется спасительный бросок и один раунд. Имейте в виду, что бьющиеся предметы при падении могут понести повреждение. Субъект, сделавший спасительный бросок, может свободно действовать в этот раунд, но если, но находится в области в начале следующего, требуется новый спасительный бросок. По выбору, заклятье можно наложить на определённое существо. Неудача при попытке спастись означает что существо попало под воздействие на всё время действия заклятья; успех означает что существо было замедленно (смотрите *заклятье 3-го уровня*).
Материальный компонент этого заклятья – комочек затвердевшего молочного жира.

Hallucinatory Terrain (Illusion/Phantasm) Галлюцинация местности (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**20 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Куб 10 ярд. /уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Посредством этого заклятья волшебник создаёт иллюзию, скрывающую действительную местность в пределах области воздействия. Так, открытые поля или дорогу можно сделать выглядящими как болото, холм, расселина, или как другой вид труднопроходимой или непроходимой местности. Пруд можно превратить в цветочный луг, обрыв в постепенный склон, или покрытый скалами овраг в широкую и ровную дорогу. Галлюцинация местности сохраняется пока на местность не применить заклятье *развеять магию (dispel magic)*, или пока не окончиться время действия. Отдельные существа могут видеть, что скрывается за иллюзией, но иллюзия остаётся, действуя на остальных видящих место.
Иллюзия предполагает только несильное изменение, например, заставляющее открытый лесок выглядеть густым и тёмным, или увеличивающее уклон холма, и эффект могут не заметить даже находящиеся посреди него. Если изменение резкое (например, покрытая травой равнина, прикрывающая поле кипящих вулканических грязевых испарений), иллюзию несомненно заметят в тот момент, когда персона попадёт в неё. Каждый уровень опыта расширяет габариты кубической области на 10 ярдов; например, заклинатель 12-го уровня воздействует на область 120 ярдов x 120 ярдов x 120 ярдов.
Материальные компоненты этого заклятья – камень, веточка, и немного от зелёного растения – лист или травинка.

Ice Storm (Evocation) Ледяная буря (Воплощение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**80 или 40-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье может иметь один из двух эффектов по выбору заклинателя: Либо огромные градины бомбардируют на протяжении одного раунда в области с 40-футовым диаметром, и наносят 3d10 пунктов повреждения любым существам в области воздействия, или в области с 80-футовым диаметром идёт сильный мокрый снегопад в течение одного раунда за уровень заклинателя. Снег ослепляет существ в области на время действия заклятья, и делает поверхность земли леденистой, замедляя передвижение на 50% и делая возможной 50% вероятность падения существа, пытающегося двигаться там. Снег также тушит факела и маленькие огни.
Отметьте, это заклятье аннулирует заклятье *нагреть металл (heat metal)*.
Материальные компоненты для этого заклятья – щепотка пыли и несколько капель воды.

Illusionary Wall (Illusion/Phantasm) Иллюзорная стена (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**30 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1 x 10 x 10 фт.**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создаёт иллюзию стены, пола, потолка, или подобной поверхности, которая сохраняется пока не будет развеяна. Она выглядит абсолютно реальной, когда на неё смотрят (даже магически, как заклятьем жрецов *истинное видение (true seeing)* или его эквивалентом), но физические объекты могут проходить сквозь неё без труда. Когда заклятье используется чтобы спрятать ямы, ловушки, или обычные двери, нормальные получеловеческие способности и магическое обнаружение работают как обычно, и поиск прикосновением или прощупыванием раскрывает истинную природу поверхности, хотя и не заставляет иллюзию исчезнуть.
Материальный компонент – редкий порошок, который стоит минимум 400 gp и требует четыре дня на приготовление.

Improved Invisibility (Illusion/Phantasm) Улучшенная невидимость (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**4 рнд. + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье похоже на заклятье *невидимость (invisibility)*, но получатель имеет возможность атаковать, либо стреляя снарядами, рукопашным боем, либо заклятьями, и оставаться незримым. Однако имейте в виду, что предательские следы (такие как мерцающий эффект) иногда позволяют наблюдательному оппоненту атаковать невидимого получателя заклятья. Эти следы можно заметить, только если искать их специально (после того как невидимый персонаж сделал известным своё присутствие). Атаки против невидимого персонажа подвергаются пенальти -4 к броскам, и спасительные броски персонажа производятся с бонусом +4. Существа с высоким Хит Дайсом, которые нормально могли бы заметить невидимых оппонентов, заметят существо под этим заклятьем, как если бы у них было на 2 Хит Дайса меньше (они делают спасительный бросок против заклятья; успех означает что они заметили персонажа).

Leomund's Secure Shelter (Alteration, Enchantment) Надёжный приют Леоманда (Изменение, Чары)

Дальность:	**20 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d4+1 час + 1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**4 хода**
Область воздействия:	**30 кв. фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет волшебнику магически сотворить крепкий коттедж или домик, сделанный из материала обычного для места исполнения заклятья – камня, древесины, или (в худшем случае) дёрна. Площадь пола домика – 30 квадратных футов за уровень заклинателя, и его поверхность горизонтальная, чистая, и сухая. Во всех отношениях этот приют напоминает обычный коттедж, с прочной дверью, двумя или большим числом окон со ставнями, и маленьким камином.
Хотя дом надёжен против ветров до 70 миль в час, он не располагает источником обогрева или охлаждения (только обычными изолирующими свойствами). Вследствие этого, он должен обогреваться как нормальное жилище, и сильный жар негативно отражается на нём и его обитателях. Тем не менее с другой стороны, жилище предоставляет значительную безопасность, так как оно прочно, как обычная каменная постройка, независимо от его материала. Жилище выдерживает огонь и пламя как каменное, и оно непроницаемо для обычных снарядов (но только не брошенных осадными машинами или великанами).
Дверь, ставни, и даже труба не боятся вторжения, два последних волшебно заперты, и последняя защищена наверху железной решёткой и узким дымоходом. Вдобавок, эти три области защищены заклятьем *тревога (alarm)*. И, наконец, вызывается *незримый слуга*, чтобы предоставить свои услуги заклинателю.
Внутри приют содержит грубо сделанную мебель по выбору заклинателя – до восьми коек, стол на козлах и лавки, а также четыре стула или восемь табуреток, и письменную доску.
Материальные компоненты этого заклятья – квадратный осколок камня, толчёная известь, несколько песчинок, немного воды, и несколько щепок дерева. К ним надо прибавить компоненты заклятий *тревога* и *незримый слуга*, если предполагается включить эти элементы (бечёвка с серебряной проволокой и маленьким колокольчиком).

Magic Mirror (Enchantment, Divination) Магическое зеркало (Чары, Прорицание)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 час**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья волшебник превращает обычное зеркало в наблюдательное устройство, подобное хрустальному шару. Детали по использованию такого устройства наблюдения находятся в DMG (в Приложении 3: Описание магических предметов, в описании *хрустального шара*).
Используемое зеркало должно быть качественно изготовлено из тщательно отполированного серебра, и стоять не менее 1,000 gp. Исполнение заклятья не вредит зеркалу, но другие магические компоненты – глаз ястреба, орла, или даже птицы рок (roc), и азотная кислота, медь, и цинк – пропадают при использовании.
Через магическое зеркало можно исполнять следующие заклятья: *постигнуть языки (comprehend languages), прочесть магию (read magic), языки (tongues),* и *инфравидение (infravision)*. У следующих заклятий шанс корректно работать составляет 5% за уровень заклинателя: *обнаружить магию (detect magic), обнаружить добро или зло (detect good or evil)*, и *сообщение (message)*. Базовые вероятности

обнаружить субъекта любым заклятьем подобным *хрустальному шару* даны в DMG (снова, в Приложении 3: Описание магических предметов, описание *хрустального шара*).

Massmorph (Alteration) Массовое превращение (Изменение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**10-футовый куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда это заклятье исполняется на желающих принять его существах размером не больше человека, до 10 существ за уровень заклинателя могут магически измениться и выглядеть как любые деревья. К примеру, компанию существ можно замаскировать под рощицу, лесок, или сад. Более того, можно пройти среди превращённых существ и даже коснуться их, и не заметить их истинную природу. Отметьте, однако, что удары по существам-деревьям наносят повреждения, и можно увидеть кровь.
Массово превращаемые существа должны находиться в области воздействия заклятья; не желающие превращаться существа не подвержены заклятью. Превращённые существа не движутся, но осознают, что происходит – они могут смотреть, слышать, и чувствовать, пока действует заклятье, хотя им по-прежнему необходим сон. Заклятье сохраняется до тех пор, пока заклинатель не прикажет ему прекратиться, или пока на существах не будет исполнено заклятье *развеять магию (dispel magic)*. Существа, остающиеся в этом состоянии длительный период времени подвергаются воздействию насекомых, погоды, болезней, пожара, и других опасностей природы.
Материальный компонент этого заклятья – горсть кусочков коры от того дерева того типа, которыми станут существа.

Minor Creation (Illusion/Phantasm) Малое сотворение (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 кубический фут/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье позволяет волшебнику создать предмет из неживого растительного материала – мягкие изделия, верёвку, дерево, и т.д. В действительности заклинатель тянет пряди материи из плана Тени из воздуха, и сплетает из неё желаемый предмет. Объём создаваемого предмета не может превышать 1 кубического фута за уровень заклинателя. Предмет существует только на период длительности заклятья.
Заклинатель должен располагать хотя бы крохотным кусочком материала того вида, как и предмет, который он планирует создать заклятьем *малое сотворение* – кусочек скрученной пеньки для создания верёвки, деревянная щепка для создания двери, и так далее.

Minor Globe of Invulnerability (Abjuration) Малый шар неуязвимости (Отречение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**5-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создаёт не движущуюся, слабо мерцающую магическую сферу вокруг заклинателя, которая не даёт эффектам любых заклятий 1-го, 2-го, и 3-го уровня проникнуть сквозь неё (т.е. область воздействия любых таких заклятий не включает область малого шара неуязвимости). Это относится к врождённым способностям и эффектам устройств. Тем не менее, изнутри магического шара можно исполнять любые заклятья, и они проходят от заклинателя через шар к своим целям, не влияя на шар. Заклятья четвёртого уровня и выше не останавливаются шаром. Шар можно снять успешным применением заклятья *развеять магию (dispel magic)*. Заклинатель может покидать и возвращаться в шар без пенальти. Отметьте, что эффекты заклятий в действительности не разрушаются шаром, если только они не исполняются прямо на него: заклинатель будет видеть зеркальный образ (mirror image), созданный волшебником вне шара. Если бы этот волшебник вошёл в шар, образы бы пропали, и появились бы вновь, когда волшебник вышел из шара.

Аналогично, волшебник, стоящий в области заклятья *свет (light)*, будет получать достаточно света для обзора, даже если часть объёма заклятья *свет* в шаре не будет освещена.
Материальный компонент заклятья – стеклянный или кристаллический шарик, который раскалывается в момент окончания действия заклятья.

Monster Summoning II (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров II (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**40-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье во всём совпадает с заклятьем 3-го уровня *вызывание монстров I*, за исключением того что оно вызывает 1d6 монстров 2-го уровня. Они появляются в любом месте области воздействия и атакуют оппонентов заклинателя, пока он не скажет им прекратить, пока не окончиться время действия заклятья, или пока монстры не будут убиты. Эти существа никогда не проверяются на мораль; после смерти они исчезают. Если нет оппонентов, и волшебник может общаться с ними, вызванные монстры могут выполнить другие услуги для него.
Материальные компоненты этого заклятья – крохотная сумка и маленькая (не обязательно зажжённая) свеча.

Otiluke's Resilient Sphere (Alteration, Evocation) Упругая сфера Отилука (Изменение, Воплощение)

Дальность:	**20 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1-фт. диаметр/уровень**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Когда исполняется это заклятье, появляется мерцающий шар силы, которая обволакивает указанное существо – если оно достаточно маленькое, чтобы поместиться в сферу такого диаметра, и если оно провалит свой спасительный бросок против заклятья. Упругая сфера будет держать субъект внутри всё своё время действия, и она не подвержена воздействию любого вида кроме *жезла отмены, волшебной палочки аннулирования,* или заклятьям *дезинтеграция (disintegrate)* или *развеять магию (dispel magic)*. Они уничтожают сферу без вреда для субъекта. Ничего не может проникнуть сквозь сферу, вовнутрь или наружу, хотя субъект может нормально дышать. Субъект может бороться, но это вызовет только движение сферы. Шар можно физически передвигать любо людьми, либо борьбой изнутри.
Материальные компоненты заклятья – полусферический кусок алмаза (или похожий жёсткий материал из чистого драгоценного камня) и совпадающий с ним полусферический кусок гуммиарабика.

Phantasmal Killer (Illusion/Phantasm) Иллюзорный убийца (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Когда исполняется это заклятье, волшебник создаёт иллюзию самой страшной мыслимой вещи для жертвы, просто формируя страхи из подсознания жертвы в что-то, что может нарисовать сознание – наиболее страшного зверя. Только получатель заклятья может видеть призрачного убийцу (заклинатель видит только тенистые очертания), но если он сумеет нанести удар, субъект умрёт от испуга. Зверь атакует как монстр с 4-мя Хит Дайсами. Он уязвим для любых атак, и может пройти сквозь все препятствия. Как только он создан, он будет неумолимо преследовать субъекта, так как он существует только в его разуме.
Единственная защита против иллюзорного убийцы – попытка не верить (которую можно сделать только раз), убийство или приведение в бессознательное состояние волшебника, создавшего заклятье, или приведение в бессознательное состояние цели заклятья на время его действия. Чтобы не верить в убийцу, субъект должен особо заявить о попытке, а затем сделать проверку Интеллекта. Бросок несёт пенальти -1 за каждые четыре уровня заклинателя.
К этой атаке применяются специальные модификаторы:

Состояние	**Модификатор**
Внезапность	-2
Субъект ранее был атакован этим заклятьем	+1
Субъект является иллюзионистом	+2
Субъект носит	+3

Также имеют место сопротивление магии, бонусы против страха, и поправки Мудрости. Сначала проверяется сопротивление магии субъекта; если заклятье преодолевает его, то бонусы субъекта за страх/Мудрость (если имеются) применяются к проверке Интеллекта как отрицательные бонусы.
Если субъект атаки иллюзорного убийцы сможет не верить в него, и он носит *шлем телепатии*, зверя можно натравить на волшебника, кто должен не верить в него или подвергнуться его атаки и возможным эффектам. Если субъект игнорирует убийцу и выполняет другие действия, например, атакует заклинателя, убийца может, на усмотрение мастера, получить бонусы к удару (за атаки сзади или с флангов, и т.д.). Заклятья типа *снять страх* и *плащ храбрости*, исполненные после атаки убийцы, дают ещё одну проверку на успех попытки не верить в эффект.

Plant Growth (Alteration) Рост растений (Изменение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**уровень заклинателя^2 x 100 кв. фт.**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется заклятье *рост растений*, волшебник заставляет нормальную растительность подняться, переплестись, и запутаться, образовав чащу или джунгли, через которые существа вынуждены будут прорубать свой путь со скоростью 1 за раунд (или 2, для существ крупнее человека). Для того, чтобы это заклятье подействовало, в области должны иметься кусты и деревья. Вереск, кустарник, побеги, лианы, корни, молодые деревца, чертополох, терновник, вьюнки, и сорняки становятся настолько толстыми и так заполняют область, что образуют барьер. Область воздействия составляет уровень заклинателя возведённый в квадрат и умноженный на 100 квадратных футов. Область может располагаться в любой квадратной или прямоугольной форме, которую выберет заклинатель. К примеру, волшебник 8-го уровня может подействовать на площадь в (8 x 8 =) 64 x 100 квадратных футов, или на 6,400 квадратных футов. Это может быть квадрат в 80 футов x 80 футов, прямоугольник в 160 футов x 40 футов, прямоугольник в 640 футов x 10 футов, и т.д. Обхват и высота отдельного дерева в основном меняется меньше, чем густота кустарника, ветвей, и подлеска. Эффект заклятья сохраняется в области, пока не будет очищен работой, огнём, или магическими средствами вроде заклятья *развеять магию (dispel magic)*.

Polymorph Other (Alteration)Перевоплотить другого (Изменение)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *перевоплотить другого* – могучая магия, которая полностью изменяет форму и способности, и, возможно, личность и ум получателя. Конечно, хотя существо с низким Интеллектом можно перевоплотить в форму чего-то более умного, оно не получит умственные способности этого существа. Обратное – перевоплощение существа с высоким Интеллектом в существо со значительно более низким Интеллектом – имеет в результате существо куда более разумное, чем можно подумать по внешнему виду.
Перевоплощённое существо должно успешно сделать проверку на шок организма (смотрите Таблицу 3), чтобы выжить в процессе превращения. После этого, оно должно сделать специальную проверку Интеллекта, чтобы узнать, сохранило ли оно свою личность (смотрите ниже).
Перевоплощённое существо приобретает форму и физические способности существа, в которое превратилось, при этом сохраняя свой разум. К форме относится природный Класс Брони (относящийся к толщине кожи, но не к быстроте, магической природе, и т.д.), физические способности к передвижению (ходьба, плавание, и полёт с крыльями, но не сдвиг в плане, мигание, телепортация, и т.д.), и способы атаки

(коготь/коготь/укус, пикирование, брыкание, и сжатие, но не окаменение, дыхательное оружие, выкачивание жизненной силы, и т.д.). Хит поинты и спасительные броски остаются от настоящей формы. Нельзя принимать нематериальные формы. Существа, по природе способные менять форму (ликантропы, допплегэнжеры (dopplegangers), друиды высокого уровня, и т.д.) попадают под воздействие только на один раунд, а потом могут вернуться к своей нормальной форме.
Умирая, перевоплощённое существо возвращается к своей настоящей форме, хотя и остаётся мёртвым (имейте ввиду, что большинство существ в основном предпочитают свою собственную форму, и они не станут добровольно подвергать себя риску быть целью этого заклятья!). Так как класс и уровень – не атрибуты формы, наследуемые от них способности нельзя получить этим заклятьем, также как нельзя задать конкретные значения способностей.
Когда происходит перевоплощение, снаряжение существа, если оно есть, сливается с новой формой (в особенно сложных кампаниях, DM может разрешить защитным устройствам, таким как *кольцо защиты*, продолжать действовать). Существо сохраняет свои умственные способности, включая использование заклятий, при условии, что новая форма позволяет выполнять словесные и телесные компоненты, и имеются материальные компоненты. Существа, ранее не использовавшие новую форму, могут подвергаться пенальти по решению мастера (например, -2 к броскам на атаку), пока они не наберутся практики достаточной для того, чтобы хорошо с ней обращаться.
В момент физического превращения существует базовая 100% вероятность, что личность и ум субъекта поменяются на личность и ум новой формы (т.е. бросок на 20 или меньше на 1d20). За каждый 1 пункт Интеллекта субъекта, вычитайте 1 из базовой вероятности на 1d20. Вдобавок, за каждый Хит Дайс разницы между настоящей формой и принимаемой формой, прибавляйте или вычитайте 1 (соответственно с тем, имеет ли форма перевоплощения больше Хит Дайсов [или уровней], или меньше Хит Дайсов [или уровней] чем у оригинала). Вероятность принять личность и ум новой формы проверяется ежедневно, пока не произойдёт превращение.
Субъект, получивший ум новой формы, стал фактически тем существом, чью форму он принял, и теперь уходит под управление мастера, пока не будет возвращён заклятьем *желание* или подобной магией. Как только произойдёт последнее превращение, существо получит полный диапазон магических и специальных способностей.
Например, если орк с 1 Хит Дайсом и Интеллектом 8 превращается в белого дракона с 6 Хит Дайсами, с вероятностью в 85% (20-8 Интеллекта + 5 разница в уровнях [6-1] = 17 из 20 = 85%) он станет таковым во всех отношениях, но в любом случае он будет иметь физические способности дракона. Если он не примет личность и ум белого дракона, он будет знать то, что знал и раньше.
Волшебник может использовать заклятье *развеять магию (dispel magic)*, чтобы превратить перевоплощённое существо в оригинальную форму, и на это потребуется проверка на шок организма. Те, кто потеряли свою индивидуальность, а затем были превращены назад, придерживаются убеждения что они на самом деле перевоплощённое существо, и пытаются вернуться к той форме. Так орк, ставший верить, что он – белый дракон, будучи возвращённым к форме орка, непоколебимо сохраняет убеждение что он на самом деле белый дракон, превращённый в орка. Его компаньоны, скорее всего, сочтут его сумасшедшим.
Материальный компонент этого заклятья – кокон гусеницы.

Polymorph Self (Alteration) Перевоплотить себя (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**2 хода/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник способен принять форму любого существа, исключая бестелесных, от такого маленького как королёк, до такого большого как бегемот. Более того, волшебник приобретает его физический способ передвижения и дыхания. Проверки на шок организма не требуется. Заклятье не даёт новой форме других способностей (атак, магии, особого передвижения, и т.д.), но также не затрагивает риск, что волшебник сменит свой ум и личность.
Когда происходит перевоплощение, снаряжение заклинателя, если оно есть, сливается с новой формой (в особенно сложных кампаниях, DM может разрешить защитным устройствам, таким как *кольцо защиты*, продолжать действовать). Заклинатель сохраняет свои умственные способности, включая использование заклятий, при условии, что новая форма позволяет выполнять словесные и телесные компоненты, и имеются материальные компоненты. Заклинатель, ранее не использовавший новую форму, может подвергаться

пенальти по решению мастера (например, -2 к броскам на атаку), пока он не наберётся практики достаточной для того, чтобы хорошо с ней обращаться.
К примеру, волшебник превратившийся в сову сможет летать, но его зрение будет человеческим; превращение в чёрный пудинг (black pudding) позволит ему двигаться под дверьми или по потолкам и стенам, но не даст ему защитных или аггресивных (кислота) способностей пудинга. Естественно, силы новой формы достаточно, чтобы позволить нормальное перемещение. Заклинатель может менять свою форму, сколько захочет, пока длится заклятье, на каждое превращение будет уходить раунд. Волшебник сохраняет свои хит поинты, броски на атаку, и спасительные броски. Волшебник может окончить заклятье в любой момент; возвращаясь по собственному желанию к своей форме и завершая заклятье, он восстанавливает 1d12 хит поинтов. Волшебник также вернётся к своей форме, если будет сражён, или эффект будет развеян, но в этих случаях хит поинты не восстанавливаются.

Rainbow Pattern (Alteration, Illusion/Phantasm) Радужный узор (Изменение, Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**30-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При помощи этого заклятья волшебник создаёт светящуюся, радужно раскрашенную полосу переплетающихся узоров. Любые существа, захваченные в неё, могут быть загипнотизированы ею, и всматриваться в неё, пока длится эффект. Заклятье может пленить максимум 24 уровня или Хит Дайса существ – 24 существа с 1 Хит Дайсом каждое, 12 с 2 Хит Дайсами, и т.д. Все существа должны находиться в области воздействия, и каждому дано право на спасительный бросок против заклятья. Атака причиняющая повреждение зачарованному существу, немедленно освобождает его от заклятья. Существа, лишённые свободы и выведенные из области, по-прежнему будут пытаться следовать за узором.
Как только радужный узор будет создан, волшебнику надо будет только сделать жест в нужном направлении, и разноцветный узор медленно поплывёт в том направлении, со скоростью 30 футов за раунд. Он существует 1d3 раунда без дальнейшего внимания со стороны заклинателя. Все зачарованные существа следуют за движущейся радугой света. Если узор ведёт своих субъектов в опасное место (через пламя, с обрыва, и т.д.), допускается второй спасительный бросок. Если вид света полностью заблокировать (заклятьем завеса (obscurement), например), заклятье пропадает.
Волшебнику не требуется произносить ни звука, но ему следует выполнить нужные жесты, держа кристаллическую призму и материальный компонент – кусочек фосфора.

Rary's Mnemonic Enhancer (Alteration) Мнемонический усилитель Рари (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Посредством этого заклятья волшебник может запомнить, или сохранить в памяти, три дополнительных уровня заклятий (три заклятья 1-го уровня, или одно 1-го и одно 2-го, или одно заклятье 3-го уровня). У волшебника есть два варианта:
A) Заучить дополнительные заклятья. Этот вариант выбирается в момент исполнения заклятья. Дополнительные заклятья следует заучивать как обычно, и нужно иметь требуемые материальные компоненты.
B) Сохранить в памяти любое заклятье (в пределах границ по уровню), исполненное за раунд до этого заклятья. В раунд после исполнения заклятья, нужно успешно сотворить усилитель. Это восстановит в памяти предыдущее заклятье. Тем не менее, заклинателю по-прежнему будут нужны все необходимые материальные компоненты.
Материальные компоненты заклятья – кусочек бечёвки, дощечка из слоновой кости стоимостью не менее 100 gp, и чернила из выделений кальмара и либо крови чёрного дракона, либо пищеварительного сока гигантского слизняка. Они исчезают в момент исполнения заклятья.

Remove Curse (Abjuration) Снять проклятье (Отречение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Исполняя данное заклятье, волшебник обычно может снять проклятье – будь оно на объекте, на персоне, или в форме нежелательного наговора или присутствия зла. Отметьте, что заклятье *снять проклятье* не снимает проклятья с проклятого щита, оружия, или комплекта брони, хотя обычно оно позволяет пострадавшей персоне с проклятым предметом избавиться от него. Определённые магические проклятья нельзя побороть этим заклятьем, или можно заклинателем определённого или большего уровня. Заклинатель 12-го уровня и больше, может при помощи этого заклятья вылечить ликантропию, если исполнит его на животную форму. Существо-оборотень получает спасительный бросок против заклятья и, в случае его успеха, заклятье терпит неудачу, и жрец должен получить следующий уровень, прежде чем опробует это средство на этом существе снова.

Обратное к этому заклятью не постоянно; заклятье *наложить проклятье (bestow curse)* длится один ход за каждый уровень опыта волшебника, исполняющего его. Оно может иметь один из следующих эффектов (бросьте процентный кубик):

Бросок D100	**Результат**
1-50	Снижает одну способность субъекта на 3 (DM случайным образом определяет какую)
51-75	Ухудшает броски на атаку и спасительные броски субъекта на -4
76-00	Даёт 50% вероятность что за данный ход субъект бросит то, что он держит (или будет ничего не делать, в случае существ, не использующих инструменты).

Волшебник вполне способен разработать своё собственное проклятье, и оно должно быть по силе подобно приведённым здесь (последнее слово за мастером). Субъекта заклятья *наложить проклятье* нужно коснуться. Если жертву касаются, имеет место спасительный бросок; если он успешен, эффект не работает. Наложенное проклятье развеять нельзя.

Shadow Monsters (Illusion/Phantasm) Монстры теней (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**20-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Особый**

Волшебник, исполняющий заклятье *монстры теней*, использует материал с Полуплана Тени чтобы создать полуреальную иллюзию одного или большего числа монстров. Суммарный Хит Дайс монстра или монстров теней, созданных подобным образом, не может превышать уровень опыта волшебника; так, волшебник 10-го уровня может создать одно существо с 10 Хит Дайсами, двух с 5 Хит Дайсами, и т.д. Все монстры теней, созданные одним заклятьем должны быть одного вида. Реальная сумма хит поинтов для каждого монстра – 20% от суммы, которая была бы у нормального монстра (чтобы определить её, бросьте нужное число Хит Дайсов и умножьте хит поинты на .2. Любой остаток ниже .4 отбрасывается – в случае монстров с 1 или меньшим числом Хит Дайсов, это показывает, что монстр не был успешно создан – а значения между .4 и 1 округляются до 1 хит поинта).

Видящие монстров теней могут не верить в них, как в обычные иллюзии, хотя эта попытка подвергается пенальти -2. Относительно Класса Брони и видов атак монстры теней ведут себя как нормальные монстры. Верящие в монстров теней терпят реальное повреждение от их атак. Особые формы атак, такие как окаменение или выкачивание уровней не происходят в действительности, но субъект верящий в них будет реагировать соответственно.

Те, кто успешно сделал спасительный бросок, видят монстров теней как прозрачные изображения, наложенные сверху на расплывчатые тенистые очертания. Они имеют Класс Брони 10 и наносят только 20% от нормального рукопашного повреждения (укусами, когтями, оружием, и т.д.), опуская дробные значения повреждения ниже .4, как делалось с хит поинтами.

К примеру: Монстр теней грифон атакует персону, кто знает, что он только квази-реален. Монстр наносит удары двумя атаками когтями и одним укусом, нападая как монстр с 7 Хит Дайсами. Все три атаки достигают цели; бросается кубики нормального повреждения, по отдельности умножаются на .2, округляются, и складываются в полное повреждение. Так, если значения атак 4, 2, и 11 пунктов, в сумме наносится 4 пункта повреждения (4 x .2 = .8 [округляем до 1], 2 x .2 = .4 [округляем до 1], 11 x .2 = 2.2 [округляем до 2]. В сумме 1 + 1 + 2 = 4).

Shout (Evocation) Крик (Воплощение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Конус 10 x 30 футов**	**Спасбросок:**	**Особый**

Когда исполняется заклятье *крик*, волшебник наделяет себя потрясающими вокальными способностями. Заклинатель может издать оглушительный звук, который обладает главным эффектом в конусообразной области, исходящей из его рта до точки на расстоянии 30 футов. Любое существо в этой области становится глухим на 2d6 раундов и терпит 2d6 пунктов повреждения. Успешный спасительный бросок против заклятья снимает глухоту и снижает повреждение вполовину. Любое открытое хрупкое или кристаллическое вещество, подвергшееся звуковым вибрациям, раскалывается криком, когда те же хрупкие объекты, находящиеся у существа получают его спасительный бросок. Оглушённые существа подвергаются пенальти -1 к броскам на внезапность, и исполняющие заклятья со словесными компонентами с 20% вероятностью совершат ошибку. Заклятье *крик* не может пробить заклятье жрецов 2-го уровня *тишина, радиус 15 футов (silence, 15' radius)*. Это заклятье можно использовать не чаще раза в день, иначе заклинатель может оглушить себя навсегда. Материальный компонент для этого заклятья – капля мёда, капля лимонной кислоты, и маленький конус, сделанный из рога быка или вола.

Solid Fog (Alteration) Сплошной туман (Изменение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2d4 рнд. + 1 рнд./уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**20 x 10 x 10 футов объёма/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник создаёт волнующуюся массу туманных испарений, подобных заклятью *стена тумана (wall of fog)*. Заклинатель при желании может создать меньше испарений, лишь бы формировалась прямоугольная или кубическая масса с минимальным размером стороны в 10 футов. Туман блокирует весь обзор дальше 2 футов, нормальный и инфравидение. Однако, в отличие от обычного тумана, только очень сильный ветер может сдуть эти испарения, и любое существо, пытающееся идти сквозь сплошной туман, продвигается со скоростью 1 фут за раунд. Заклятье *порыв ветра (gust of wind)* на него не действует. Огненный шар, пламенный удар, или стена огня могут сжечь его за один раунд. Материальные компоненты для заклятья – щепотка высушенных измельчённых горошин, смешанная с порошком из копыта животного.

Stoneskin (Alteration) Каменная кожа (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, существо под его воздействием фактически получает иммунитет от любых ударных, рубящих, дальних и подобных атак. Даже *меч остроты* не может подействовать на существо, защищённое *каменной кожей*, как не может камень, брошенный великаном, нападение змеи, и т.д. Однако магические атаки такими заклятьями, как *огненный шар (fireball), магический снаряд (magic missile), молния (lightning bolt),* и так далее, действуют, как всегда. Эффекты заклятья не кумулятивны при многократном исполнении.

Заклятье блокирует 1d4 атаки, плюс одну атаку за два уровня опыта заклинателя. Этот предел имеет место независимо от бросков на атаку и независимо от природы атаки – физической или магической.
Например, *каменная кожа*, сотворенная волшебником 9-го уровня, защитит его на протяжении пяти – восьми атак. Атакующий грифон будет снижать защиту на три каждый раунд; четыре магических снаряда зачтутся как четыре атаки, в дополнение к нанесённому ими обычному повреждению.
Материальные компоненты этого заклятья – гранитная и алмазная пыль, посыпанная на кожу получателя.

Vacancy (Alteration, Illusion/Phantasm) Незанятость (Изменение, Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**10-фт. радиус/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполняя заклятье *незанятость*, волшебник маскирует место под пустое, заброшенное, и неиспользуемое. Те, кто смотрят на место, видят пыль на полу, паутину, грязь, и другие типичные признаки давно покинутого места. Если они пройдут через область воздействия, покажется что они оставляют следы, срывают паутину, и т.д. Если только они на самом деле не коснуться каких-нибудь объектов, прикрытых заклятьем, место кажется пустым. Недостаточно будет просто задеть невидимый объект, чтобы сорвать заклятье *незанятости*: только сильный контакт даёт шанс заметить, что всё не такое, каким кажется.
Если происходит ощутимый контакт со скрытым объектом, существа в месте заклятья смогут пробиться сквозь него, только если они найдут несколько невидимых объектов; тогда каждому из них будет дан спасительный бросок против заклятья. Заклятье *развеять магию (dispel magic)* отменяет этот эффект, и становиться видно настоящее место. Заклятье *истинного видения (true seeing), камень видения,* и подобные эффекты могут пробиться сквозь обман, но заклятье *обнаружить невидимость (detect invisibility)* – нет.
Это заклятье – очень сильная комбинация невидимости и иллюзии, но оно может скрыть только неживые вещи. Живые вещи не становятся невидимыми, но их присутствие не срывает заклятья.
Для сотворения заклятья волшебнику понадобится квадрат тончайшего чёрного шёлка. Этот материальный компонент должен стоить хотя бы 100 gp и он пропадает во время исполнения.

Wall of Fire (Evocation) Стена огня (Воплощение)

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *стена огня* рождает неподвижную полыхающую завесу магического огня мерцающего цвета – фиолетового или красно-синего. Заклятье создаёт либо непрозрачную пелену пламени до 20-футового квадрата за уровень заклинателя, или кольцо с радиусом до 10 футов + 5 футов за два уровня опыта волшебника. В любом варианте, высота стены огня – 20 футов.
Стену огня надо создавать так, чтобы она была вертикальна относительно заклинателя. Одна сторона стены, выбранная заклинателем, порождает волны жара, наносящие 2d4 пункта повреждения существам в пределах 10 футов и 1d4 пункта повреждения находящимся в 20 футах. Вдобавок, стена наносит 2d6 пунктов повреждения, плюс 1 пункт повреждения за уровень заклинателя, каждому существу, проходящему сквозь неё. Особенно подверженные воздействию огня существа могут получить дополнительное повреждение, и неупокоенные всегда получают удвоенное повреждение. Отметьте, что попытка поймать движущееся существо создаваемой стеной огня трудна; успешный спасительный бросок позволяет существу избежать стены, в то время как его скорость и направление движения определяют, с какой стороны стены он находится.
Стена огня сохраняется пока волшебник концентрируется на её поддержании, или один раунд за уровень опыта волшебника, в случае если он не хочет концентрироваться.
Материальный компонент заклятья – фосфор.

Wall of Ice (Evocation) Стена льда (Воплощение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность: 1 ход/уровень **Время исполнения:** 4
Область воздействия: Особая **Спасбросок:** Нет

Это заклятье можно воплотить одним из трёх способов: как закреплённую плоскость льда, как полусферу, или как горизонтальный покров, падающий на существ с эффектом ледяной бури.
A) *Плоскость льда:* Когда исполняется это заклятье, создаётся лист сильного, прочного льда. В основном стена служит для защиты, останавливая преследователей, и т.д. Толщина стены – 1 дюйм за уровень опыта волшебника. Он покрывает 10 футов квадратной площади за уровень (волшебник 10-го уровня может создать стену льда 100 футов длиной и 10 футов высотой, стену 50 футов длиной и 20 футов высотой, и т.д.). Каждое существо, проламываясь через лёд, терпит 2 пункта повреждения за дюйм толщины стены. Огненные существа терпят 3 пункта повреждения за дюйм, тогда как использующие холод существа терпят только 1 пункт повреждения за дюйм, проламываясь насквозь. Плоскость можно по-разному ориентировать, пока она закреплена за одну или большее число сторон.
B) *Полусфера:* Исполнение заклятья создаёт полусферу, максимальный радиус которой равен 3 футам плюс 1 фут за уровень заклинателя. Так, заклинатель 7-го уровня может создать полусферу, достигающую в радиусе 10 футов. Полусфера стоит, пока не будет сломана, развеяна, или растоплена. Отметьте, что возможно, хотя и трудно, поймать под полусферу движущихся оппонентов.
C) *Ледяной покров:* Это сотворение заклятья выбрасывает на оппонентов горизонтальный лист. Лист покрывает 10-футовую квадратную площадь за уровень заклинателя. Лист обладает тем же эффектом, что и град ледяной бури – существам под ним наносится 3d10 пунктов повреждения.
Стена льда не может возникнуть в области занятой физическими объектами или существами; её поверхность должна быть гладкой и невредимой при создании. Магический огонь, такой как огненный шар и дыхание огненного дракона, растапливают стену льда в один раунд, хотя это создаёт большое облако пара, сохраняющееся один ход. Обычный огонь и меньший магический не ускоряют таянье стены льда.
Материальный компонент этого заклятья – маленький кусочек кварца или подобного горного кристалла.

Wizard Eye (Alteration) Волшебный глаз (Изменение)

Дальность: 0 **Компоненты:** V, S, M
Продолжительность: 1 рнд. /уровень **Время исполнения:** 1 ход
Область воздействия: Особая **Спасбросок:** Нет

При помощи этого заклятья волшебник создаёт невидимый орган чувств, который посылает ему зрительную информацию. Волшебный глаз перемещается со скоростью 30 футов за раунд, при осмотре области перед собой, как человек (т.е. в основном смотря на пол), или 10 футов за раунд, изучая потолок или стены. Волшебный глаз обладает инфравидением до 10 футов, и нормальным зрением до 60 футов в ярко освещённых местах. Волшебный глаз может перемещаться в любом направлении, пока действует заклятье. Он обладает веществом и формой, которую можно обнаружить (к примеру, заклятьем *обнаружить невидимость (detect invisibility)*). Сплошные преграды блокируют проход волшебному глазу, хотя он может пройти сквозь пространство не меньше маленькой мышиной норы (диаметр 1 дюйм).
Использование глаза требует концентрации волшебника. Тем не менее, если концентрация прервана, заклятье не завершается – глаз просто движется по инерции, пока волшебник не сконцентрируется вновь, до окончания времени действия заклятья. Силы глаза нельзя улучшить другими заклятьями или предметами. Заклинатель подвержен любой зрительной атаке, встреченной глазом. Успешная попытка развеять магию, направленная на глаз или волшебника, оканчивает заклятье. Относительно слепоты, магической темноты, и подобного, волшебный глаз считается независимым от заклинателя органом чувств.
Материальный компонент заклятья – клочок меха летучей мыши.

4й уровень (ADD-ON)

Dilation I (Alteration) Расширение I (Изменение)

Источник ToM

Дальность: 0 **Компоненты:** V

Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Расширение I позволяет увеличить область воздействия любого заклинания 1-3 уровней. Площадь воздействия увеличивается на 25%; таким образом, *вонючее облако* (*stinking cloud*) займет объем куба со стороной 25 футов, а заклятье *замедлить* (*slow*) будет действовать на существ, находящихся в объеме куба со стороной 50 футов. Доли фута или ярда (в зависимости от заклятья) не учитываются.
Расширение I должно быть исполнено непосредственно перед прочтением заклятья, на которое нужно воздействовать. Если с момента исполнения *расширения I* пройдет больше 1 раунда (и при этом не будет исполнено нужное заклятье), чара потеряет силу. *Расширение I* действует лишь на заклятья, которые характеризуются областью воздействия в футах или ярдах (число существ увеличить нельзя) и которые читаются тем же волшебником.

Divination Enhancement (Evocation) Улучшенное прорицание (Воплощение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**2 хода + 2 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье позволяет увеличить время действия и область воздействия *волшебного глаза* (*wizard eye*) и любого заклятья школы прорицания 1-4 уровня. Как время действия, так и область воздействия увеличиваются на 50%, пока действует *улучшенное прорицание*.
Эффекту подвержены все заклятья школы прорицания, исполненные в период действия *улучшенного прорицания*. Когда это заклятье оканчивается, оно автоматически прерывает действие всех активных заклятий школы прорицания, на которые оно воздействовало.

Duplicate (Conjuration/Summoning) Дубликат (Заклинание/Вызывание)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Один объект**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье создает точную копию одного объекта, до которого дотрагивается заклинатель. Выбранный объект должен по размерам помещаться в куб со стороной 20 футов. Заклятье не действует на живых существ, включая неупокоенных, а также не создает дубликатов магических предметов. *Дубликат* объекта повторяет все свойства оригинала. К примеру, дубликатом меча можно нанести такой же урон, как и обычным мечом. Однако заклятье *обнаружить магию* (*detect magic*) показывает истинную природу *дубликата*, а заклятье *развеять магию* (*dispel magic*) заставляет *дубликат* исчезнуть. *Дубликат* объекта существует 1 час за уровень заклинателя, после чего исчезает; чара *постоянство*(*permanency*) не влияет на *дубликаты*. Материальный компонент заклятья – щепотка угольной пыли.

Far Reaching II (Alteration) Дальнобойность II (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

По своему назначению заклятье идентично заклинанию 3-го уровня *дальнобойность I* (*far reaching I*). Данная чара увеличивает дальность действия заклятья в соответствии с его уровнем (см. таблицу).

Уровень заклятья	Увеличение дальности действия
1-2	×2
3	×0,5
4	×0,25

Greater Malison (Enchantment/Charm) Великое проклятье (Чары/Очарование)

Источник ToM

Дальность:	**60 футов**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**2 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 30 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье похоже на заклятье 3-го уровня *малое проклятье* (*minor malison*). Волшебник ухудшает инстинктивную защиту всех существ в области действия на 2. К тому же волшебник может выбрать конкретную школу магии, и тогда противники получат пенальти -3 к спасброскам от заклятий этой школы. Это пенальти не складывается с пенальти к спасброскам (-1), которое применяется при спасении от заклятий волшебника-специалиста; штраф не увеличивается до -4.

Fire Aura (Abjuration) Огненная аура (Отречение)

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Особый**

При помощи данного заклятья волшебник окружает себя аурой зеленого магического огня. *Огненная аура* действует на расстоянии 1 фута от тела заклинателя и распространяет свечение на 10 футов вокруг. *Огненная аура* дает полную невосприимчивость ко всем формам огня, как естественного, так и магического; аура может быть потушена только заклятием *развеять магию* (*dispel magic*) или его аналогом. Тот, кто коснется огненной ауры, получает 2d4 (2-8) пунктов повреждений; кроме того, если жертва проваливает спасбросок, она загорается зеленым пламенем.
Пламя держится в течение 2d4 (2-8) раундов и может быть потушено только заклятием *развеять магию* (*dispel magic*) или его аналогом. Пока жертва охвачена пламенем, каждый раунд она получает дополнительные 1d6 (1-6) пунктов урона; в течение этого времени жертва делает броски на атаку с пенальти -2.
Материальные компонент заклятья – опаленный клочок бумаги и кусок кремня.

Halo of Eyes (Abjuration, Conjuration) Венец из глаз (Отречение, Заклинание)

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье создает на голове заклинателя венец, состоящий из глазных яблок, что позволяет заклинателю видеть одновременно во всех направлениях. Магические глаза дают возможности инфравидения на расстоянии 60 ярдов. Заклинатель может видеть всех противников вокруг него, если только они не находятся под действием *невидимости (invisibility*), поэтому его невозможно ударить в спину (backstab) и он не подвергается пенальти за атаку сзади. При обычных обстоятельствах заклинателя нельзя застать врасплох (сюрпризить) Магические глаза невозможно атаковать, но их можно лишить способности видеть, применив

заклинание *слепота* (*blindness*) или используя другой магический или естественный способ воздействия на зрение.
Материальный компонент заклятья – орлиное перо и ресница с трупа любого существа.

Locate Creature (Divination) Обнаружить существо (Прорицание)

Источник ToM

Дальность:	**50 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье аналогично заклятью 2-го уровня *обнаружить объект* (*locate object*). Правда, вместо поиска неживого объекта оно позволяет заклинателю найти существо. Волшебник читает заклятье, медленно поворачивается и может почувствовать направление, в котором находится нужный человек или другое существо, если оно попадает в зону действия заклятья. Заклинатель может узнать, каково расстояние до существа, и куда оно идет (если вообще идет).
Заклятье может обнаружить всех существ одного вида (лошадей или амбер халков (коричневые громадины, umber hulk), к примеру) или конкретное существо. Заклинатель должен хотя бы раз видеть искомое существо или представителя искомого вида с расстояния менее 10 ярдов.
В отличие от заклятья *обнаружить объект* (*locate object*), данное заклинание не блокируется свинцом, однако блокируется текущей водой (например, рекой или ручьем). Заклятье не позволяет искать объекты.
Материальный компонент заклятья – клочок меха собаки-ищейки.

Mask of Death (Necromancy) Посмертная маска (Некромантия)

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполнив данное заклятье, волшебник может изменить черты лица умершего существа так, чтобы оно стало похоже на кого-то еще. У заклинателя должен быть точный портрет или чистый ментальный образ (созданный на основе личного общения) человека, внешность которого имитирует труп.
Если на преображенное тело исполнить заклятье *анимировать умершего* (*animate dead*), то оно создаст зомби, внешне похожего на другого человека. Оживленный двойник – просто бездушная кукла, которая обладает характеристиками обычного зомби.
Посмертную маску можно также наложить на уже оживленного зомби. Если зомби контролируется другим заклинателем, первый волшебник должен провести успешную атаку касанием, чтобы активировать заклятье.
Материальный компонент заклятья – капля крови допельгангера (doppleganger).

Minor Spell Turning (Abjuration) Малое обращение заклятий (Отречение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 раунда/уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье аналогично более сложному *обращению заклятий* (*spell turning*) 7-го уровня. Оно отражает направленные в заклинателя заклятья обратно к исполнившему их магу.
Эффект *малого обращения заклятий* распространяется на заклятья, прочитанные со свитка и врожденные магические способности, но не действует на площадные чары, не центрованные на заклинателе, чары, требующие прикосновения и заклятья, исполненные при помощи различных магических предметов (палочек, посохов и т.д.). Таким образом, заклятье *свет* (*light*), исполненное, чтобы ослепить защищенного

волшебника, будет обращено против колдовавшего и возможно ослепит его. Однако если это же заклятье центрировать рядом с защищенным волшебником, *малое обращение заклятий* никак на него не отреагирует. Можно обратить от 1 до 4 (1d4) уровней заклятий. Точное число тайно выкидывается DM'ом, поэтому игроки никогда не знают, насколько эффективным получилось заклятье.
В отчие от своего аналога 7-го уровня, *малое обращение заклятий* не может «дробить» уровни отражаемых чар. К примеру, если волшебник способен обратить 3 уровня заклятий, он может обратить три заклятья 1-го уровня, или одно 1-го и одно 2-го, или одно заклятье 3-го уровня. Нельзя частично отразить эффект заклятья 4-го уровня и выше. Если заклинатель оказался целью заклятья уровня 4 и выше, *малое обращение заклятий* не дает волшебнику никаких преимуществ.
Если защищённый волшебник и атакующий заклинатель оба несут действующие эффекты *малого обращения заклятий*, создаётся резонирующее поле со следующими эффектами:

Бросок d100	**Эффект**
01-70	Заклятье отражается без эффекта
71-80	Заклятье действует на обоих с полным повреждением
81-97	Оба эффекта обращения не действуют 1d4 хода
98-00	Оба заклинателя попадают через разрыв в план Позитивной Жизненной Силы

Материальный компонент для заклятья – тщательно отполированная серебряная монетка.

Mordenkainen's Celerity (Alteration, Invocation/Evocation) Стремительность Морденкайнена

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Стремительность Морденкайнена воздействует на заклятья 1-3 уровней, которые изменяют характер перемещения заклинателя. К ним относятся: *падение пером* (*feather fall*), *прыгать* (*jump*), *лазанье по-паучьи* (*spider climb*), *левитация* (*levitate*), *летать* (*fly*) и *ускорить*(*haste*). Подобные заклятья должны быть исполнены в течение 1 хода с момента прочтения *стремительности Моденкайнена,* чтобы попасть под его воздействие. Когда действие *стремительности Морденкайнена* оканчивается, исполненные заклятья продолжают действовать.
Заклятья, исполненные после *стремительности Морденкайнена*, действуют на 25% дольше. Этот эффект может и не проявится, если он перекрывается с эффектом другого заклятья, увеличивающего продолжительность действия. Скорость передвижения заклинателя увеличивается на 25%. Однако скорость падения под действием заклятья *падение пером* (*feather fall*) может быть уменьшена на эти же 25% по желанию заклинателя.
Целью заклинания всегда является заклинатель, за исключением случая с чарой *ускорить* (*haste*), когда действие *стремительности Морденкайнена* распространяется дополнительно на 1d4 (1-4) существ. В других ситуациях данное заклятье никак не будет действовать на кого-либо кроме заклинателя.
Стремительность Морденкайнена дает заклинателю бонус +2 к спасброскам от заклятий 1-3 уровней, которые напрямую влияют на скорость его передвижения. К ним
относятся: *паутина* (*web*), *удержать персону* (*hold person*) и *замедлить* (*slow*). Также заклинатель получает бонус +2 к спасброскам от магических атак, вызывающих паралич.
Материальный компонент заклятья – мешочек или сосуд, в котором находится сороконожка или ее ноги.

Otiluke's Dispelling Screen (Evocation, Abjuration) Развеивающий экран Отилука

Источник CWH

Дальность:	**5 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Квадрат со стороной 20 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье создает мерцающий экран фиолетовой энергии любой формы по желанию заклинателя. Любое существо, проходящее сквозь экран, подвергается воздействию заклятья *развеять магию* (*dispel magic*) такого же уровня, как если бы его колдовал сам заклинатель.
Материальный компонент заклятья – тонкий лист хрусталя и хризолит стоимостью 1000 gp (оба они исчезают при исполнении заклятья)

Summon Lycanthrope (Conjuration/Summoning) Вызвать оборотня (Заклинание/Вызывание)

Источник ToM

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье действует лишь в полнолуние и в ночь до и после него. *
Чтобы заклятье удалось, необходимо, чтобы заклинатель и оборотень находились на одном плане существования. В остальном нет никаких ограничений по дальности действия. После исполнения заклятья ближайший к заклинателю оборотень (какой именно, решает DM) выбранного вида должен сделать спасбросок от заклятья. В случае удачи оборотень не подвержен действию заклятья. Если же оборотень завалил спасбросок, он немедленно появляется рядом с заклинателем.
После перемещения оборотень может сразу атаковать заклинателя, если только заклинатель не создал защитный круг. Если заклинатель создал круг, оборотень появляется внутри него. В противном случае оборотень появляется с любой стороны в 1d10 (1-10) футах от заклинателя. DMможет использовать диаграмму для гранатоподобных снарядов из DMG, чтобы определить, с какой стороны появился оборотень.
Защитный круг представляет собой временную тюрьму для вызванного существа. Он должен быть нарисован специальной краской, смешанной с серебряными опилками. Краска стоит 100 gp за каждый фут диаметра круга (к примеру, чтобы нарисовать круг диаметром 10 футов потребуется краски на 1000 gp). Защитный круг должен быть диаметром 5 футов как минимум. Если круг будет меньшего размера, оборотень вырвется на свободу. Создание круга занимает 1 ход за каждый фут диаметра.
Однако даже при такой защите оборотень может прорваться сквозь круг и отомстить призвавшему его волшебнику. Базовая вероятность вырваться составляет 20% и модифицируется разностью между Hit Dice существа и уровнем волшебника. Если уровень заклинателя достаточно высок, разность вычитается из шанса оборотня на побег. Если же Hit Dice оборотня выше уровня волшебника, разность увеличивает шанс оборотня на побег. Каждому существу дается лишь одна попытка убежать.
Любое нарушение границы магического круга дает оборотню шанс освободиться. Даже соломинка, упавшая на линию круга, разрушает силу заклятья. К счастью, существо внутри круга никоим образом не может его разрушить, магия круга препятствует этому.
Как только оборотень надежно заперт в ловушке, его можно держать там сколько угодно. Существо не может покинуть круг, его физические атаки и врожденные способности не могут пробить барьер. Однако, когда луна скроется за горизонтом, оборотень вернется в человеческий облик и сможет покинуть круг.
Материальные компоненты заклятья – капля крови любого животного, человеческий волос и лунный камень стоимостью не меньше 150 gp. Если заклинатель собирается начертить защитный круг, перечисленные выше компоненты все равно нужны.
* – т.е. всего три ночи в месяц. *Прим переводчика*.

Thunder Staff (Invocation/Evocation) Посох грома (Призывание/Воплощение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Конус 20×40 футов**	**Спасбросок:**	**1/2**

После прочтения заклятья заклинатель ударяет посохом о землю и создает оглушающий конус силы диаметром 5 футов в верхней части, 20 футов – у основания и длиной 40 футов. Эффект ударной волны зависит от размера существ в области воздействия и от их спасброска.

Размер существа	Спасбросок	Эффект Ошеломлен* на…	Оглох на…	Улетел** на…	Ранен на…
Обычный и меньше	Удача	–	2d2 раунда	2d4+2 фута	(2d4+2)/2 hp
	Завалил	1d3 раунда	2d2 раунда	4d4+4 фута	(4d4+4)/2 hp
Гигантский и больше	Удача	–	2d2 раунда	–	–
	Завалил	1d3 раунда	2d2 раунда	2d4+2 фута	(2d4+2)/2 hp

* – ошеломленные существа не могут связно мыслить и действовать.
** – какие-либо препятствия (стены, двери и т.д.) могут уменьшить расстояние полета, но урон остается тем же, 1 пункт урона за 2 фута полета.
Если ударная волна используется, чтобы вышибать запертые, забаррикадированные или магически заблокированные двери, ее Сила считается равной 19. Заклятье может двигать объекты, весящие до 640 футов на максимальное расстояние в 4d4+4 фута. Хрупкие предметы должны сделать спасбросок от сокрушающего удара (crushing blow) или они будут разбиты.
Материальные компоненты заклятья – пузырек дождевой воды, собранной во время грозы и посох волшебника, сделанный из дуба. Посох не уничтожается при исполнении заклятья.

Turn Pebble to Boulder (Alteration) Превратить камешек в валун (Изменение)

Источник ToM
ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

После прочтения заклятья волшебник кидает камешек, который растет и набирает скорость, превращаясь в смертоносный валун, способный нанести 3d6+8 пунктов урона. Правила использования валунов в качестве оружия описаны в DMG. THAC0 заклинателя определяет шансы поразить цель. Предполагается, что заклинатель хорошо кидает камешки и не получает пенальти за расстояние. Максимальная дальность атаки составляет 50 футов + 10 футов/уровень заклинателя. Кинуть камешек может только заклинатель.
Заклинатель может зачаровать один камень на 7-ом уровне и еще один за каждые три уровня выше 7-го (т.е. два камешка на 10-ом уровне, три – на 13-ом и т.д.). За один раунд можно кинуть лишь одни камешек. Камешки следует кинуть один за другим, перерывы делать нельзя, поскольку время действия заклятья равно количеству зачарованных камешков. Атака каждым камешком требует отдельного броска на атаку. Камешки можно бросать в любую цель в пределах досягаемости.
Материальные компоненты заклятья – камешки, которые возвращаются к обычному размеру, когда время действие заклятья подходит к концу.
Обратное заклятье, *превратить валуны в камешки*, уменьшает валун в размерах. Заклятье воздействует на камни, встречающиеся в природе, и не имеет эффекта на статуи или драгоценные камни.
Количество валунов, на которые действует заклятье, равно числу уровней опыта заклинателя. Размер валунов не должен превышать 1 куб. фута за уровень заклинателя. Так, заклинатель 10-го уровня может уменьшить 10 валунов, каждый из которых занимает объем не более 10 куб. футов. Все валуны уменьшаются одновременно, в раунд, когда волшебник дочитывает заклятье.
Хотя до валунов не надо дотрагиваться, они должны быть не дальше 50 футов от заклинателя. Уменьшенные валуны остаются таковыми пока не будут расколдованы.

Wind Breath (Evocation) Ураганный выдох (Воплощение)

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Конус длиной 60 ярдов и диаметром**	**Спасбросок:**	**1/2**

30 ярдов в самой широкой части

Эта модификация заклятья *порыв ветра* (*gust of wind*) позволяет заклинателю наполнить легкие воздухом и сделать выдох в виде мощного ветра. Сила ветра составляет 5 миль/час за каждый уровень заклинателя. Те, кто находится вне зоны действия заклятья, не замечают ужасного ветра, хотя некоторые объекты могут быть унесены ветром из зоны действия в их сторону. DM должен определить конкретные последствия *ураганного выдоха*, пользуясь следующей таблицей.

	Вероятность, %							
Скорость ветра, мили/час	**Опрокидывает небольшие лодки/корабли**	**Сбивает людей с ног**	**Ломает ветви / рвет тенты, паруса**	**Ломает стволы деревьев**	**Сдувает хижины/дома**	**Уносит предметы**	**Отбрасывает летающих существ, футы**	**Наносит урон существам в области действия**
30-50	10/1	10	20/20	-	-/-	легкие	-	1
50-70	70/20	50	70/50	20	40/-	средние	10d4	1d4
70-∞	100/70	70*	100/70	70	60/20	тяжелые	10d6+40	1d8

* – сдувает на 10d4 фута и наносит урон 1d6 за каждые 10 футов полета
Материальный компонент заклятья – сделанная вручную серебряная воронка стоимостью не менее 1 gp.

Conjure Elemental-Kin Вызов Элементного Семейства (Колдовство/Вызывание, все Элементные, Геометрия)

Источник SaM

Дальность: 60 ярдов
Продолжительность: 1 ход/уровень
Область воздействия: Специальная
Незаметность: +6
Видимый Признак: Средний осязательный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 1 ход
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Подобно заклинанию вызова элементала, это вызывание может использоваться, чтобы вызвать существо с одного из четырех элементных планов — сильфов с плана Воздуха, печей или камбал с плана Земли, огненную змею с плана Огня, или нереиду или водного духа с плана Воды. Волшебник должен решить, какое элементное семейство он будет наколдовывать, когда он запоминает это заклинание, так как компоненты и процедуры вызова различны. Элементный специалист может наколдовать только собственного элементала. Элементное семейство можно наколдовать только, если под рукой имеется достаточное количество их родного элемента; огонь достаточного размера или тело воды требуются для нужного элементного семейства. В дополнение к аквамарину или янтарю, рубину или изумруду, стоящему 1,500 золотых, волшебник должен также обеспечить материальный компонент заклинания, который зависит от элемента:

Воздушное Элементное Семейство: Сжигание фимиамов
Земное Элементное Семейство: Мягкая глина
Огненное Элементное Семейство: Сера и фосфор
Водное Элементное Семейство: Вода и песок

Элементное семейство обязано повиноваться командам волшебника и не будет обращаться против него, но в общем-то оно раздражается своим Вызовом, и делает только то что ему приказывают. Есть шанс, что существо исчезнет и возвратится домой на свой элементный план; чтобы предотвратить это, волшебник должен концентрироваться на предотвращении попытки ухода существа. (Если волшебник ранен или схвачен, или использует другое заклинание, его концентрация нарушена.) Элементное семейство может управляться или удерживаться на расстоянии 30 ярдов за каждый уровень заклинателя.

Различные существа элементного семейства подробно описаны в томе Описание Монстров, под заголовкам Элементалы. По выбору Данжон Мастера, другие элементные существа 4 Hit Dice или меньше могут быть вызваны этим заклинанием.

Lesser Geas Малое Внушение (Очарование/Обаяние, Песня)

Источник SaM

Дальность: 10 ярдов
Продолжительность: Специальная
Область воздействия: 1 существо
Незаметность: +1
Видимый Признак: Средний звуковой
Компоненты: V
Время исполнения: 2
Спасбросок: Полная
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Посредством этого заклинания, волшебник дает волшебную команду существу 7 Hit Dice или меньше, выполнить некоторую службу, исполнить задачу, или воздержаться от некоторого действия или курса действий. Заклинатель определяет условия малого внушения, когда он использует заклинание; жертва должна быть интеллектуальна, в сознании, и способна понять заклинателя, а не под влиянием любых заклинаний или эффектов, которые затрагивают или управляют ее разумом. Малое внушение не может заставить существо убить себя или предпринять действия, которые кончатся некоторым видом смерти, хотя волшебник может использовать заклинание, чтобы вынудить жертву на почти любой другой неразрушающий курс действий. Жертва имеет право на инстинктивную защиту против заклинания, чтобы избежать малого внушения, но переносит -2 штраф в ее инстинктивной защите, если волшебник имеет более высокий уровень или Hit Dice, или -4 штраф, если волшебник – больше чем вдвое выше уровня или Hit Dice жертвы.
Волшебник должен быть осторожен в формулировке его малого внушения, так как использование и выполнение хитрых действий не сработает, жертве нужно дать материальную, достижимую цель, с ясным курсом доступных ей действий. "Поднимись на ту гору!" или "Скатывай с горы камень за камнем!" Являются приемлемыми внушениями, но внушением типа "Встань на гору!" Является не достаточно определенным, чтобы сработать.
Подобное заклинанию внушение 6-го уровня, малое внушение заставляет подчиненного повиноваться команде волшебника. Если внушенное существо будет не в состоянии следовать за инструкциями волшебника, ему будет становиться плохо — за каждую прошедшую неделю, существо потеряет одну единицу каждой характеристики, 1 хитпоинт в Hit Die, и получит совокупный -1 штраф Силе Атаки и инстинктивным защитам. Эти штрафы не могут уменьшать характеристику меньше чем до 3, уменьшать существо меньше чем до 1 хитпоинта в Hit Die, или уменьшать его нападения и инстинктивные защиты больше чем на 4 единицы. Малое внушение может быть снято заклинанием снятия проклятия, или ограниченным желанием или желанием. Однако, если жертва допускает мысли об удалении малого внушения, оно защитит себя, давая жертве предупреждающую головную боль. Если жертва упорствует, то болезнь начнет прогрессировать.

Psychic Protection Психическая Защита (Защита, Mentalism)

Источник SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 3 раундов/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +4
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 4
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание обеспечивает заклинателя +6 премией к инстинктивным защитам (или позволяет инстинктивную защиту в случае, если она обычно не позволяется) против заклинаний или эффектов которые контролируют или уничтожают его разум, включая команду, доминирование, слабоумие, магический сосуд, обездвиживание, безумие, овладение, и псионические способности доминирования, массового доминирования, и изменения индивидуальности. Любая попытка подчинить или уничтожить разум волшебника автоматически терпит неудачу, но волшебник все еще уязвим к заклинаниям или эффектам, которые влияют на его действия без получения контроля над его личностью. Другими словами, нападения, которые просто поощряют жертву действовать некоторым способом или влияют на ее восприятие, не

активируют волшебную охрану заклинания. Частичный список заклинаний, способностей и эффектов, которые от которых это заклинание не защищает, включает: обаяние, предложение, эмоцию, замешательство, гипнотизм, страх, антипатию, обман, Непреодолимый Танец Отто, ментальный взрыв пожирателя разума, и большинство психонических нападений.
Материальный компонент для этого заклинания – крошечная статуэтка волшебника, окованная железом.

Mordenkainens Force Missiles Силовые Снаряды Морденкайнена (Призывание/Трансформирование, Сила)

Источник SaM

Дальность: 30 ярдов + 10 ярдов/уровень
Продолжительность: Мгновенная
Область воздействия: 1-7 целей
Незаметность: +3
Видимый Признак: Средний визуальный, большой звуковой воздействие
Компоненты: V, S
Время исполнения: 4
Спасбросок: Специальный
Сбивание с Ног: d10
Критические Попадания: Среднее (1 попадание)

Это заклинание создает блестящий шар волшебной энергии, который вылетает из руки заклинателя, безошибочно ударяя в свою цель, подобно заклинанию волшебного снаряда. Жертва должна быть замечена или иначе обнаружена, чтобы стать целью этого заклинания. Волшебник создает один снаряд на 7-ом уровне и дополнительный снаряд на каждом третьем уровне после 7-го — другими словами, два снаряда на 10-ом уровне, три на 13-ом, четыре на 16-ом, и так далее, до максимума семь снарядов на 25-ом уровне. Каждый снаряд причиняет 2d4 единиц повреждения цели и затем взрывается вибрационным взрывом радиусом 3-фута, который причиняет 1 единицу повреждения за каждый уровень заклинателя, например, волшебник 12-го уровня может сколдовать два силовых снаряда, каждый из которых нанесет 2d4+12 единиц повреждения. Жертва может делать попытку инстинктивной защиты против заклинания, чтобы отрицать вибрационное повреждение, но воздействие самого снаряда не позволяет никакой инстинктивной защиты.
Точно так же как волшебный снаряд, силовые сферы могут быть направлены на столько целей, как захочет заклинатель. Снаряды могут легко повреждать или уничтожать неодушевленные объекты, особенно хрупкие или тонкие изделия.

Ultravision Ультразрение (Изменение)

Источник SaM

Дальность: Прикосновение
Продолжительность: 2 часа + 1 час/уровень
Область воздействия: Существо которого коснулись
Незаметность: +6
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 1 раунд
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Улучшенная версия заклинания инфравидения, ультразрение позволяет получателю заклинания совершенно видеть в обычной темноте, звездном свете или лунном свете до полного диапазона его видимости при дневном свете. (См. Главу 13 Руководства Игрока: на открытой местности, это означает, что персонаж может определить движение в 1,500 ярдах) В подземных условиях, заклинание позволяет получателю видеть до 90 футов в неволшебной темноте. Волшебная темнота, туман, или дым менее эффективны чем обычно против персонажа, использующего ультразрение; заклинание разрешает получателю видеть по крайней мере на 30 футов в волшебной темноте, и по крайней мере, на 10 футов в любом виде туманной или дымной атмосферы. Ультразрение не разрешает получателю определять невидимых существ, и оно не функционирует в присутствии сильных световых источников (фонари, факелы и так далее).
Материальный компонент для этого заклинания: черный агат, стоящий по крайней мере 50 золотых.

Improved Strength Улучшенная Сила (Изменение)

Источник SaM

Дальность: Прикосновение
Компоненты: V, S, M

Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Существо которого коснулись
Незаметность: +4
Видимый Признак: Нет
Время исполнения: 4
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Используя это заклинание, волшебник может дарить существу сверхчеловеческую силу. В отличие от силы заклинания 2-го уровня, улучшенная сила позволяет получателю заклинания игнорировать расовые или классовые ограничения на его максимальный счет Силы, возможно достигая счета столь же высокого как 25. Точное количество полученной Силы зависит от классовой группы получателя:

Класс	**Увеличение Силы***
Воин	1d8+4 (Макс 25)
Жрец	1d6+4 (Макс 23)
Мошенник	1d6+4 (Макс 23)
Волшебник	1d4+4 (Макс 21)

* Считайте каждую процентную строку исключительной Силы как одну единицу; увеличение силы считается как 18, 18/01, 18/51, 18/76, 18/91, 18/00, 19 и так далее.

Даже если получатель заклинания – не воин, он получает все выгоды от данной категории исключительной Силы; например, если вор с Силой 14 получит 7 единиц, он будет обладать Силой 18/76 на продолжительность заклинания. В дополнение к нападению и премии повреждения, увеличивается шанс, открывания дверей или сгибания брусьев, и увеличивается способность переноса, так что получатель заклинания может временно получать способность бросать валуны как гигант эквивалентной Силы, как показано ниже:

Счет Силы	**Эквивалентный Тип Гиганта**	**Дальность Броска от Камня**	**Повреждение**
19	Гигант с холмов	80 ярдов	1d6
20	Каменный Гигант	100 ярдов	1d8
21	Ледяной гигант	100 ярдов	1d8
22	Огненный гигант	120 ярдов	1d8
23	Облачный гигант	140 ярдов	1d10
24	Штормовой гигант	160 ярдов	1d12
25	Титан	200 ярдов	1d20

Когда заклинание закончится, получатель почувствует полное истощение; он не сможет ничего делать, кроме отдыха в течении 1d3 полных ходов, чтобы возвратить свою силу. Материальный компонент – волос гиганта.

Vitriolic Sphere Ядовитая Сфера (Колдовство/Вызывание, Элементная Вода, Алхимия)

Источник SaM

Дальность: 150 ярдов
Продолжительность: Специальная
Область воздействия: с 5 футами. Радиус
Незаметность: +4
Видимый Признак: Средний визуальный, большой обонятельный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 4
Спасбросок: 1/2
Сбивание с Ног: d8
Критические Попадания: Большой (1d3 попадания) кислота

Это заклинание создает одно-футовую сферу сверкающей изумрудной кислоты, которой заклинатель может ударять любую цель в пределах диапазона. Когда она достигает своей цели, сфера взрывается и окатывает свою жертву сильной кислотой. Жертва переносит 1d4 единиц повреждения за каждый уровень заклинателя (до максимального повреждения 12d4) и может сделать попытку инстинктивной защиты против заклинания с получением половины повреждения. Если жертва проваливает инстинктивную защиту, она продолжает переносить кислотное повреждение в следующие раунды, каждый раунд получая на два кубика повреждения меньше. Например, волшебник 8-го уровня причиняет этим заклинанием 8d4 единиц повреждения в первом раунде, 6d4 во втором раунде, 4d4 в третьем раунде, 2d4 на четвертом раунде, и заклинании заканчивается в

пятом раунде. Каждый раунд, жертва имеет право на инстинктивную защиту, заклинание заканчивается, когда она преуспевает, или когда повреждение от кислоты уменьшается до нуля. Кислота может также быть нейтрализована содой, золой, щелоком, древесным углем, или удалена большим количеством воды. Ядовитая сфера также расплескивает кислоту в 5-футовом радиусе вокруг основной цели. Любые существа в пределах радиуса всплеска должны спастись против парализации или переносить попадание от всплеска, которое причиняет 1d4 единиц повреждения за каждые пять уровней заклинателя. Попадание Всплеска не причиняет продолжительное повреждение. Материальный компонент для этого заклинания – капля желчи гигантского слизняка.

Brainkill Разрушение мозга (Necromancy)

Источник NEC

Дальность: Прикосновение
Длительность: Постоянная
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1 раунд
Спасбросок: Отриц.

С помощью этого заклинания, которое во многом похоже на заклинание *forget*, волшебник может навсегда стереть из памяти любого существа все знания о конкретном месте, лице или периоде времени до одного года (заклинатель может выбрать желаемый результат). Заклинание действует на любых разумных существ, уничтожая часть мозга. Чтобы воспротивиться действию заклинания, жертва должна сделать спасбросок против магии смерти, и в случае успеха только страдает от сильной головной боли, которая проходит через 1–4 часа и в остальном безвредна. В случае неудачного спасброска, жертве наносится 1–6 очков повреждений, она испытывает мучительную головную боль, и в результате в памяти жертвы возникают провалы. Заклинание *brainkill* действует только на память жертвы и ее способность вспоминать фактическую информацию. Например, в результате действия заклинания жертва может быть совершенно не в состоянии вспомнить подробности о каком-то месте, имя, внешность или черты другого человека, или может иметь провал в памяти длиной в год. Заклинание не влияет на полученные навыки и умения. Например, если персонаж научился плавать за полгода до того, как попал под действие данного заклинания, он не будет помнить уроков, но не потеряет навык, хотя это может обнаружиться только после того, как он попадет в большой водоем. За исключением возможности заново выучить или восстановить потерянные знания, они могут быть восстановлены только заклинанием *wish*.

Empathic Wound Transfer Эмпатический перенос ран (Necromancy)

Источник NEC

Дальность: Прикосновение
Длительность: Постоянная
Область воздействия: Существо, к которому прикасается заклинатель
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд
Спасбросок: Нет

С помощью данного заклинания волшебник переносит часть ран другого существа на себя, таким образом частично вылечивая это существо. Заклинатель может перенести до 2 hp на уровень, т.е. некромант 10 уровня может вылечить раны союзника в 20 hp (нанеся себе самому 20 hp урона).
Первоначально потеря hp может быть результатом физического нападения, действия определенных ядов, заклинаний, заболеваний или проклятий (кроме тех, которые не могут быть сняты заклинанием *remove curse*). Это заклинание не восстанавливает ампутированные конечности, уровни вытянутой жизни или потерянную жизнь. Оно также не может устранить действие любого длительно действующего яда или заболевания. Заклинание лишь временно уменьшает подобный урон, который затем продолжается.
Заклинатель не может вытянуть собственную жизнь. Обычно волшебник может перенести максимум свое текущее количество hp. Однако если ДМ использует правило «балансирования на пороге смерти» (*hovering on death's door,* стр. 75 *DMG*), некромант может добровольно отдать свои hp до грани смерти (–9 hp). Конечно же, в этом случае маг немедленно теряет сознание (как указано в *DMG*), но его состояние не ухудшается, если его не ранит кто-либо еще. На усмотрение ДМа данное заклинание также позволяет некроманту немедленно восстановить здоровье недееспособного или умирающего объекта, как жреческое заклинание 3 уровня *death's door*. Однако в отличие от жреческого заклинания, hp, восстановленные заклинанием *wound transfer,* снимаются с заклинателя. Снятые с волшебника hp могут быть восстановлены обычным лечением или магией.

Наконец, после завершения заклинания волшебник временно теряет четыре единицы Con из-за крайнего истощения; за каждые шесть ходов отдыха 1 Con восстанавливается. Если Con волшебника падает до значения меньше 3, он теряет сознание, и его Con восстанавливается полностью только через 24 часа. Материальными компонентами заклинания служат волосы и кровь объекта заклинания и заклинателя, два глаза тритона и два зуба волка (от разных животных). Компоненты расходуются при чтении заклинания.

Summon Spirit Вызов духа (Necromancy)

Источник NEC

Дальность: 10 ярдов **Компоненты: В, М**
Длительность: 1 раунд/уровень **Время сотворения: 1 ход**
Область воздействия: 1 мертвый человек или человекоподобный **Спасбросок: Особый**

Это заклинание дает волшебнику возможность вызвать дух умершего человека или человекоподобного, который может отвечать на вопросы, заданные теми, кто присутствует при вызове духа. Конечно же, вопросы должны быть заданы на том языке, на котором говорило умершее существо.
Вызов духа умершего – далеко не безопасное мероприятие. Базовая вероятность того, что дух ответит на призыв, равна 50% + 1% на каждый уровень опыта заклинателя. Вероятность успеха также зависит от власти заклинателя в мире духов, периода времени, в течение которого субъект был мертв, и времени суток при чтении заклинания (см. Таблицу 11).
Независимо от применяемых штрафов или бонусов, вероятность успеха никогда не бывает ниже 5% или выше 95%. Если заклинание не срабатывает, всегда есть вероятность, что призыв привлечет внимание другого (потенциально враждебного) духа или нежити, находящегося в мире духов или поблизости от заклинателя. Вероятность призыва злой нежити составляет 5% и является кумулятивной со всеми неудачными попытками данного заклинателя. ДМ может использовать таблицу заклинания священников *summon undead*.
Необходимо отметить, что заклинание никак не защищает волшебника (или тех, кто присутствует при вызове) от нападения непреднамеренно вызванной нежити.
Если вызов успешен, нужный дух медленно восстает из земли перед заклинателем. Прежде всего эффективность заклинания определяет готовность духа отвечать на вопросы. Если мировоззрение духа отлично от мировоззрения заклинателя, или hd духа были выше, чем текущий уровень опыта заклинателя, тень имеет право сделать спасбросок против заклинаний в качестве сопротивления допросу.
Если дух готов отвечать на вопросы, он может ответить не более чем на один вопрос на каждые три уровня заклинателя. Вызванные духи обычно бывают уклончивыми и скрытными, когда их расспрашивают живые. Обычно их знания ограничены тем, что им было известно при жизни. Дух можно вызвать также для того, чтобы он ответил на конкретные вопросы о ближайшем будущем и действиях, предпринятых до следующей ночи. Вопросы и предсказания будущих событий должны соответствовать тем же условиям и ограничениям, что и заклинание священников *augury*.
Таблица 11: Модификаторы заклинания *Spirit Summoning*

Модификатор	**Условие**
+5%	Заклинатель является некромантом
+5%	Заклинатель имеет навык общения с духами (*spirit lore*)
+10%	Заклинатель является Ведуном
Нет	Субъект мертв не более 1 недели
–5%	Субъект мертв не более 1 месяца
–10%	Субъект мертв не более 1 года
–15%	Субъект мертв не более 10 лет
–20%	Субъект мертв не более 100 лет
–30%	Субъект мертв не более 1000 лет
–50%	Субъект мертв более 1000 лет
–25%	Заклинание читается днем
Нет	Заклинание читается ночью
+10%	Заклинание читается в полнолуние
+25%	Читается в священный день мертвых
+10%	Во время призвания присутствует предок
–10%	Дух уже вызывался в течение данного месяца

Для этого заклинания необходима неглубокая яма, наполненная кровью убитого ягненка. Яма открывает символический проход в мир духов, а кровь служит для того, чтобы снова заманить дух в мир живых. Необходимо помнить, что кровь может привлечь и враждебную нежить (в случае неудачи). ДМ может модифицировать заклинание, чтобы оно всегда вызывало несколько духов (от 1 до 20), которых надо индивидуально расспросить и успокоить, пока не прибудет нужный дух. ДМ может также повысить вероятность вызова враждебной нежити (даже в случае успеха при чтении заклинания) в зависимости от местоположения заклинателя и общего характера кампании. Очевидно, что вызывание доброго духа у могильника умертвия может вызвать обоих существ, которые захотят выяснить, с чем связана подобная необычная активность.

5й Уровень

5й уровень (PHB)

Advanced Illusion (Illusion/Phantasm) Развитая иллюзия (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**60 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Один 40-фт. куб + один 10-фт. куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

По своей сути это заклятье совпадает с заклятьем призрачная сила (spectral force), которое работает по программе (похожей на заклятье заданная иллюзия (programmed illusion)), определяемой заклинателем. Для волшебника не является необходимым поддержание концентрации на заклятье дольше, чем на раунд его исполнения, так как стартует программа и заклятье продолжает действовать без надзора. В иллюзии есть визуальные, звуковые, обонятельные, и термические компоненты. Если любой наблюдатель попытается не верить заклятью, он получит спасительный бросок против него. Если любой из наблюдателей успешно не верит и передаёт этот факт другим, каждый такой наблюдатель получает спасительный бросок с бонусом +4. Материальный компонент – клок овечьей шерсти и несколько песчинок.

Airy Water (Alteration) Воздушная вода (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Сфера 10-фт. радиуса или полусфера 15-фт. радиуса**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *воздушная вода* превращает обычную жидкость, такую как воду или основанную на воде смесь, в менее плотную субстанцию, пригодную для дыхания. К примеру, если волшебник хочет войти в место под водой, он зайдёт в воду, исполнит заклятье, и начнёт погружаться в шаре пузырящейся жидкости. Он и его компаньоны в области воздействия заклятья могут свободно перемещаться и дышать, как если бы вода с пузырьками была воздухом. Шар центрируется на заклинателе и двигается вместе с ним. Дышащие под водой существа избегают сферы (или полусферы) воздушной воды, хотя наделённые разумом могут войти в неё, если они способны передвигаться не только плаванием. Ни один дышащий под водой не сможет дышать в области действующего заклятья. Для приведения магии в действие нужно сказать только одно слово; поэтому её можно исполнить под водой. Заклятье не фильтрует и не убирает твёрдые частицы вещества. Материальный компонент заклятья – маленькая пригоршня щелочи или солей брома.

Animal Growth (Alteration) Рост животных (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**До 8 животных в 20 футовом кубе**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполняя это заклятье, волшебник увеличивает указанных им животных, максимум до восьми в 20-футовой квадратной области, в два раза относительно их нормального размера. Эффекты подобного роста – удвоенный Хит Дайс (с улучшением бросков на атаку) и удвоенное повреждение в бою. Заклятье длится один раунд за каждый уровень опыта волшебника, сотворившего его. Это заклятье действует только на природных животных, включая их гигантские виды.
Обратное, *уменьшение животных (shrink animal)*, уменьшает размер животного вполовину и на столько же снижает Хит Дайс, повреждение от атак, и т.д.
Материальный компонент обеих версий заклятья – щепотка костного порошка.

Animate Dead (Necromancy) Анимировать умершего (Некромантия)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**5 раундов**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создаёт самых простых из неупокоенных монстров – скелетов (skeletons) или зомби (zombies) – обычно из костей или тел мёртвых людей, полулюдей, или человекоподобных. Заклятье оживляет существующие останки, и заставляет их подчиняться простым словесным командам заклинателя. Скелеты или зомби могут следовать за заклинателем, оставаться на месте и атаковать любое существо (или определённый тип существ) входящих в область, и т.д. Неупокоенные остаются в анимированном состоянии, пока не будут уничтожены в бою или изгнаны; магию нельзя развеять. Можно оживить следующие виды мёртвых существ:
A) *Людей, полулюдей, и человекоподобных с 1 Хит Дайсом.* Волшебник может оживить одного скелета за каждый свой уровень опыта, или одного зомби за каждые два уровня. Уровни опыта, если они были, мёртвых игнорируются; тело свежеумершего бойца 9-го уровня можно анимировать как зомби с 2 Хит Дайсами, лишённого особых способностей класса и расы.
B) *Существ с Хит Дайсом больше 1.* Число анимируемых неупокоенных определяется Хит Дайсом монстра (суммарный Хит Дайс не может превышать уровня волшебника). Скелетные формы имеют Хит Дайс настоящего существа, в то время как зомби имеют на один Хит Дайс больше. Так, волшебник 12-го уровня может оживить четырёх зомби гноллов (4 x [2+1 Хит Дайс] = 12), или одного скелета огненного великана. Такие неупокоенные не обладают особыми возможностями, которые они имели при жизни.
C) *Существ с Хит Дайсом меньше 1.* Заклинатель может оживить за уровень двух скелетов или одного зомби. Существа-скелеты имеют обычный Хит Дайс, и зомби имеют на 1 Хит Дайс больше. При попытки их изгнания священники получают бонус +1.
Заклятье предполагает, что в наличие имеются в достаточной степени сохранившиеся тела или кости (скелеты или зомби, уничтоженные в бою не подойдут!).
Для завершения заклятья требуется капля крови и щепотка костного порошка или осколок кости. Сотворение этого заклятья не является хорошим поступком, и только злые волшебники часто используют его.

Avoidance (Abjuration, Alteration) Уклонение (Отречение, Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная, пока не развеять**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**До 3-футового куба**	**Спасбросок:**	**Особый**

При помощи этого заклятья заклинатель устанавливает эффект отталкивания между объектом и всеми живыми существами кроме себя. Так, любое живое существо, пытающееся прикоснуться к такому объекту отталкивается (не может подойти ближе 1 фута), или отталкивает объект, в зависимости от относительной массы их двоих (хафлинг, пытающийся прикоснуться к железному сундуку с заклятьем *уклонение* будет отброшен назад, тогда как сундук улетит от существа размером с великана, при его приближении).
Материальный компонент заклятья – намагниченная игла. Заклятье нельзя наложить на живое существо; любая попытка наложить уклонение на одежду или вещи живого существа, даёт тому право на спасительный бросок против заклятья.
Обратное к этому заклятью, *привлечение (attraction)*, использует тот же материальный компонент и устанавливает притяжение между объектом и всеми живыми существами. Если существо меньше, то оно

притягивается к объекту, или объект скользит к существу, если существо больше. Для удаления зачарованного объекта, приклеившегося к существу нужен успешный бросок на гнуть прутья / поднимать ворота.

Bigby's Interposing Hand (Evocation)Прегражда́ющая рука Бигби (Воплощение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *прегражда́ющая рука Бигби* создаёт магическую руку размером от человеческого до колоссального, которая появляется между заклинателем и выбранным им оппонентом. Эта бестелесная рука перемещается, оставаясь между ними, независимо от того, что делает заклинатель, или как оппонент пытается обойти её. Ни невидимость, ни перевоплощение не смогут обмануть руку, если существо было выбрано. Рука не преследует оппонента.
Размер руки определяется волшебником, и может меняться во всём диапазоне от человеческого размера (5 футов) до размера титана (25 футов). Она предоставляет заклинателю укрытие против выбранного оппонента, со всеми сопутствующими поправками на бой. Она имеет столько же хит поинтов, сколько и невредимый заклинатель, и обладает Классом Брони 0.
Любое существо весом меньше 2,000 фунтов, пытающееся толкать руку, замедляется до половины его нормальной скорости. Если выбранный оппонент убит, заклинатель может указать руке нового оппонента. Заклинатель может убрать руку в любой момент.
Материальный компонент заклятья – мягкая перчатка.

Chaos (Enchantment/Charm) Хаос (Чары/Очарование)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**До 40-футового куба**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье подобно заклятью 4-го уровня *замешательство (confusion)*, но спасительный бросок получают только следующие: бойцы, волшебники-специалисты по чарам, монстры использующие магию и обладающие Интеллектом не больше 4, существа с Интеллектом 21 или выше, и существа с большим числом уровней или Хит Дайсов, чем заклинатель.
Заклятье вызывает дезориентацию и сильное искажение восприятия, создавая неуверенность и неспособность к эффективным действиям. Заклятье действует на 1d4 существ, плюс одно существо за уровень заклинателя. Получившие спасительный бросок делают его с пенальти -2, с учётом Мудрости. Заклятье не действует на успешно спасшихся. Попавшие под его воздействие существа реагируют так:

Бросок D10	**Действие**
1	Удалиться (если не остановить) на время действия заклятья
2-6	Стоять в замешательстве один раунд (затем повторить бросок)
7-9	Атаковать ближайшее существо в течении одного раунда (затем повторить бросок)
10	Действовать нормально в течении одного раунда (затем повторить бросок)

Заклятье длится один раунд за каждый уровень заклинателя. Для зачарованных DM проводит проверку каждый раунд действия заклятья, или пока не выпадет результат "удалиться на время действия заклятья". Блуждающие существа уходят от заклинателя как можно дальше, в соответствии с их самым типичным способом передвижения (персонажи уходят, рыбы уплывают, птицы улетают, и т.д.). Спасительные броски и действия проверяются в начале каждого раунда. Любое запутавшееся существо которое атаковано, считает атакующего за врага и действует в соответствии со своей основной природой.
Материальный компонент для этого заклятья – маленький бронзовый диск и маленькая железная палочка.

Cloudkill (Evocation) Убийственное облако (Воплощение)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**

Продолжительность: 1 рнд. /уровень **Время исполнения:** 5
Область воздействия: 40 x 20 x 20-футовое облако **Спасбросок:** Нет

Это заклятье производит волнующееся облако призрачных жёлто-зелёных испарений, которые токсичны настолько, что убивают любое существо с Хит Дайсом меньше 4+1, заставляют существ с Хит Дайсом от 4+1 до 5+1 сделать спасительные броски против яда с пенальти -4 или быть убитыми, и существ до Хит Дайса 6 включительно сделать не модифицированные спасительные броски против яда или быть убитыми. Сдерживание дыхания никак не влияет на летальность заклятья. Имеющие уровень больше 6-го (или больше 6 Хит Дайсов) должны немедленно покинуть облако или потерпеть 1d10 пунктов ядовитого повреждения за каждый раунд пребывания в области воздействия.
Убийственное облако движется от заклинателя со скоростью 10 футов за раунд, перекатываясь по поверхности земли. Умеренный ветер заставляет его изменить курс (сделайте бросок для определения направления), но оно не движется назад к заклинателю. Сильный ветер разбивает его за четыре раунда, и большая сила ветра не даёт использовать заклятье. Очень густая растительность рассеет облако за два раунда. Так как испарения тяжелее воздуха, они опускаются на нижний уровень земли, даже затопляя норы и колодцы; так, это заклятье идеально для уничтожения гнёзд гигантских муравьёв (giant ants), например. Оно не может проникнуть сквозь жидкость, и не может использоваться под водой.

Cone of Cold (Evocation) Конус холода (Воплощение)

Дальность: 0 **Компоненты:** V, S, M
Продолжительность: Мгновенная **Время исполнения:** 5
Область воздействия: Особая **Спасбросок:** 1/2

Когда исполняется это заклятье, оно создаёт конусообразную область сильного холода, начинающуюся из руки волшебника и распространяющуюся вперёд конусом длиной 5 футов и диаметром 1 фут за каждый уровень заклинателя. Оно лишает тепла и наносит 1d4+1 пунктов повреждения за уровень опыта волшебника. Например, волшебник 10-го уровня создаст конус холода диаметром в 10 футов и 50 футов длиной, наносящий 10d4+10 пунктов повреждения.
Его материальный компонент – кристаллический или стеклянный конус очень маленького размера.

Conjure Elemental (Conjuration/Summoning) Вызвать элементаль (Заклинание/Вызывание)

Дальность: 60 ярдов **Компоненты:** V, S, M
Продолжительность: 1 ход/уровень **Время исполнения:** 1 ход
Область воздействия: Особая **Спасбросок:** Нет

В действительности в заклятье *вызвать элементаль* имеется четыре заклятья. Волшебник этим заклятьем может вызвать воздушную, земную, огненную, или водную элементаль – при условии, что у него имеется данный материальный компонент (для вызова огненной элементали в пределах дальности должен находиться значительный источник огня; для вызова водной элементали должно иметься значительное количество воды). У вызванной элементали Хит Дайс равен 8.
Возможно вызвать последующие элементали других типов, если заклинатель заучил больше одного такого заклятья. Тип вызываемой элементали должен быть выбран до заучивания заклятья. Каждый вид элементали можно вызвать только раз в день.
Вызванная элементаль должна управляться волшебником – заклинатель должен сконцентрироваться на выполнении элементалью его приказов – или она поворачивается к волшебнику и атакует. Элементаль ради этого не бросит боя, но будет избегать других существ, ища того, кто её вызвал. Если волшебник ранен или схвачен, его концентрация сломана. Всегда имеется 5% вероятность что элементаль повернётся на своего хозяина независимо от концентрации. Проверка на это делается в конце второго и каждого последующего раунда. Вырвавшаяся из-под контроля элементаль может быть развеяна заклинателем, но шанс на успех – всего 50%. Элементалью можно управлять с расстояния до 30 ярдов за уровень заклинателя. Элементаль остаётся до тех пор, пока её форма на этом плане не будет уничтожена по причине повреждения, или пока не

выйдет время действия заклятья. Запомните, что водные элементали уничтожаются, если находятся дальше чем в 60 ярдах от большого объёма воды.
Материальный компонент заклятья (не считая находящейся под рукой части стихии) – маленькое количество следующего:
Воздушная элементаль – горящий ладан
Земная элементаль – мягкая глина
Огненная элементаль – сера и фосфор
Водная элементаль – вода и песок
Особую защиту против неуправляемых элементалей предоставляет заклятье *защита от зла (protection from evil)*.

Contact Other Plane (Divination) Связаться с другим планом (Прорицание)

Дальность: **0** **Компоненты:** **V**
Продолжительность: **Особая** **Время исполнения:** **1 ход**
Область воздействия: **Особая** **Спасбросок:** **Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник посылает свой разум на другой план существования, чтобы получить совет и сведения от тамошних сил. Так как этим силам не нравятся такие контакты, даются только краткие ответы (DM отвечает на все вопросы "да", "нет", "может быть", "никогда", "неважно", и т.д.). На все вопросы, заданные во время действия заклятья отвечает сила. Заклинатель может связаться со стихийным планом или некоторым более удалённым планом. За каждые два уровня волшебника можно задать один вопрос. Контакт с разумом, удалённым далеко от плана волшебника увеличивает вероятность, что заклинатель сойдёт с ума или умрёт, но вместе с этим шанс найти силу, знающую ответ, как и вероятность, что будет дан правильный ответ, возрастает вместе с перемещением на более удалённые планы. Как только волшебник достиг Внешних Планов, эффекты определяет Интеллект силы.
Сопутствующая случайная таблица может изменяться мастером, развитием экстрапланарных NPC существ, и тому подобным.
Если имеет место сумасшествие, то оно настанет, как только будет задан первый вопрос. Это состояние продолжается неделю за каждый шаг удаления по планам (смотрите DMG или *описание кампании* Planescape™, коробочный вариант), максимум до 10 недель. Имеется 1% вероятность что волшебник умрёт до восстановления, если на нём не применят заклятье *снять проклятье (remove curse)*. Выживший волшебник может вспомнить ответ на вопрос.
В редких случаях этот способ прорицания может блокироваться действием некоторых меньших или больших сил.

План	Вероятность сумасшествия*	Вероятность знания	Вероятность достоверности**
Стихийный план	20%	55% (90%)	62% (75%)
Внутренний план	25%	60%	65%
Астральный план	30%	65%	67%
Внешний план, Int 19	35%	70%	70%
Внешний план, Int 20	40%	75%	73%
Внешний план, Int 21	45%	80%	75%
Внешний план, Int 22	50%	85%	78%
Внешний план, Int 23	55%	90%	81%
Внешний план, Int 24	60%	95%	85%
Внешний план, Int 25	65%	98%	90%

* За каждый пункт Интеллекта выше 15, волшебник снижает вероятность сумасшествия на 5%.
** Если оно не знает ответа, и вероятность достоверности не выпала, оно категорически выдаст неверный ответ. Если выпала вероятность достоверности, оно ответит "неизвестно".
Значения в скобках даны для вопросов, которые относятся к данному стихийному плану.
Дополнительное правило
DM может разрешить связаться с определённым Внешним Планом (смотрите *описание кампании* Planescape™, коробочный вариант). В этом случае разница в характере между заклинателем и этим

планом изменяет максимальный Интеллект, с которым можно связаться – каждая различие в моральном или этическом характере снижает максимальный Интеллект собеседника на 1. Например, законопослушный добрый заклинатель 18-го уровня может связаться с Mount Celestia (законопослушный добрый план) по строке "Интеллект 20", или с Elysium (нейтральный добрый план) по строке "Интеллект 19".

Demishadow Monsters (Illusion/Phantasm) Монстры полутеней (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**20-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье подобно заклятью *монстры теней (shadow monsters)*, за исключением того что созданные монстры действительны на 40% нормальных хит поинтов. Если сделан спасительный бросок, их потенциал повреждения составит только 40% от нормального, и их Класс Брони – 8. У монстров нет особых способностей реальных существ, хотя жертв можно ввести в заблуждение на этот счёт.

Dismissal (Abjuration) Роспуск (Отречение)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

При помощи этого заклятья волшебник на Главном Материальном Плане пытается заставить или дать возможность существу с другого плана существования вернуться на его план. Если имеется сопротивление магии, оно проверяется, если существо силой возвращают домой. При неудаче сопротивления уровень заклинателя сравнивается с уровнем или Хит Дайсом существа. Если выше уровень волшебника, разница вычитается из спасительного броска существа против заклятья. Если выше уровень или Хит Дайс существа, разница прибавляется к спасительному броску.
Если существо желает вернуться на свой родной план, спасительный бросок не нужен (оно выбирает не совершать его).
Если заклятье успешно, существо мгновенно уносится, но у заклятья есть вероятность 20%, что оно пошлёт субъекта не на его родной план.
Материальный компонент – любой предмет, который неприятен данному существу.

Distance Distortion (Alteration) Искажение расстояния (Изменение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 хода/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**10-футовый куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье можно использовать только в области, полностью окружённой или заключённой в земле, скалах, песке, или подобных материалах. Также волшебник должен исполнить заклятье *вызвать элементаль (conjure elemental)*, чтобы появилась земная элементаль. Как только заклинатель объявит, что он собирается исполнить заклятье *искажение расстояния*, элементаль подчиняется ему без попыток вырваться на свободу. Заклятье помещает элементаль в область воздействия, и затем элементаль удваивает или сокращает вполовину размеры области для тех, кто проходит через неё (по выбору заклинателя). Так, коридор 10 футов х 100 футов может показаться либо 5 футов в ширину и 50 футов в длину, либо 20 футов в ширину и 200 футов в длину. Когда истекает продолжительность заклятья, элементаль возвращается на родной план.
Истинная природа области воздействия искажения расстояния не видна никакому существу, пересекающему её, но место слабо излучает магию, и заклятье *истинного видения (true seeing)* может определить, что по области раскинулась земная элементаль.
Материальный компонент нужный для этого заклятья – маленький комочек мягкой глины.

Domination (Enchantment/Charm) Господство (Чары/Очарование)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 персона**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *господство* позволяет заклинателю управлять действиями любой персоны, пока заклятье не будет пересилено Интеллектом субъекта (смотрите заклятье *очаровать персону (charm person)*). Эльфы и полу-эльфы сопротивляются данным чарам, как и другим заклятьям *чарующего* типа. При сотворении заклятья субъект должен сделать спасительный бросок против заклятья с пенальти -2, но с поправкой на Мудрость. Неудача означает, что волшебник установил телепатическую связь с разумом субъекта. Если они оба знают общий язык, волшебник обычно может заставить субъекта вести себя по его желанию, в пределах структуры тела и Силы субъекта. Имейте в виду, что заклинатель не получает информации от органов чувств субъекта. Субъекты сопротивляются этому управлению, и те, которых заставляют действовать против их природы, получают новый спасительный бросок с бонусом от +1 до +4, в зависимости от типа требуемого действия. Ясно, что приказы к саморазрушению не выполняются. Как только установлен контроль, он не ограничивается расстоянием, пока заклинатель и субъект находятся в одном плане.
Заклятье *защита от зла (protection from evil)* может не дать заклинателю осуществлять управление или использовать телепатическую связь, пока субъект защищён, но оно не может помешать установить господство.

Dream (Invocation, Illusion/Phantasm) Сон (Призывание, Иллюзия/Фантом)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *сон* позволяет заклинателю, или посланнику которого тот коснулся, посылать сообщения другим в форме снов. В начале заклятья заклинатель должен назвать получателя или обозначить его по какому-нибудь титулу, который без сомнений укажет на него.
Как только заклинатель закончит чтение заклятья, передающая персона провалиться в глубокий похожий на транс сон, и немедленно отразит свой разум в разуме получателя. Тогда посланник войдёт в сон получателя и доставит сообщение, если только получатель не защищён магически. Если получатель бодрствует, посланник по желанию может остаться в трансе-сне. Если в этот момент посланника побеспокоить, заклятье прервётся, и он выйдет из транса. Окружение и текущие действия получателя через это заклятье узнать нельзя. Посланник не знает о том, что происходит вокруг, пока он находится в трансе. Он полностью беззащитен, физически и ментально (т.е., находясь в трансе, он всегда проваливает любой спасительный бросок).
Как только посланник войдёт в сон получателя, он сможет доставить сообщение любой длины, которое получатель прекрасно будет помнить после пробуждения. Связь односторонняя; получатель не может задавать вопросы или предлагать информацию, и посланник не сможет получить никаких сведений, наблюдая сны получателя. Как только сообщение будет доставлено, разум посланника немедленно возвращается в его тело. Продолжительность заклятье – время, требуемое посланнику, чтобы войти в сон получателя и доставил сообщение.
Обратное заклятье, *кошмар (nightmare)*, позволяет заклинателю послать получателю ужасное и тревожащее видение, которому разрешён спасительный бросок против заклятья, чтобы избегнуть эффекта. Кошмар не даёт выспаться и причиняет 1d10 пунктов повреждения. Кошмар оставляет получателя измотанным и не способным восстановить на следующий день свои заклятья. Заклятье *развеять зло (dispel evil)*, если его исполнить на получателе, оглушает заклинателя кошмара на один ход за уровень священника, борющегося со злым посланием.

Extension II (Alteration) Продление II (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**

Продолжительность: Особая **Время исполнения:** 4
Область воздействия: Особая **Спасбросок:** Нет

Это заклятье такое же, как и заклятье 4-го уровня *продление I (extension I)*, только оно продлевает длительность заклятий с 1-го по 4-ый уровень на 50%.

Fabricate (Enchantment, Alteration) Изготовить (Чары, Изменение)

Дальность: 5 ярд. /уровень **Компоненты:** V, S, M
Продолжительность: Постоянная **Время исполнения:** Особое
Область воздействия: 1 куб. ярд/уровень **Спасбросок:** Нет

Посредством этого заклятья волшебник может конвертировать материал одного вида в продукт из того же материала. Так, заклинатель может изготовить деревянный мост из группы деревьев, верёвку из участка с пенькой, одежду из льна или шерсти, и так далее. Заклятье *изготовить* не может создать или изменить магические или живые вещи. Качество получаемых этим заклятьем предметов соразмерно с качеством материала, используемого как базис для производства. Если заклинатель работает с минералом, область воздействия сокращается в 27 раз (1 кубический фут за уровень вместо 1-го кубического ярда).
Предметы, требующие высокой степени мастерства (ювелирные изделия, мечи, стекло, кристаллы, и т.д.), не могут изготовляться волшебником, если он не имеет большого навыка в нужном ремесле.
Для исполнения заклятья требуется один полный раунд за кубический ярд (или фут) материала, обрабатываемого заклятьем.

False Vision (Divination) Фальшивое видение (Прорицание)

Дальность: 0 **Компоненты:** V, S, M
Продолжительность: 1d4 рнд. + 1 рнд. /уровень **Время исполнения:** 5
Область воздействия: 30-футовый радиус **Спасбросок:** Нет

Когда исполняется это заклятье, волшебник может сбить любую попытку проследить (при помощи заклятья или магического устройства) за любой точкой в области воздействия заклятья. Чтобы использовать заклятье, ему надо знать о попытке установить наблюдение, хотя знание о том, кто наблюдает и где он находится не является необходимым. В момент исполнения заклятья, заклинатель и всё что он пожелает в пределах радиуса заклятья становиться невидимым для наблюдения. Более того, заклинатель может послать любое желаемое сообщение, включая изображение и звук, в зависимости от средства метода наблюдения. Для этого заклинатель должен сконцентрироваться на отправляемом послании. Если концентрация сломана, больше изображений посылать нельзя, хотя заклинатель остаётся необнаруженным до конца заклятья.
Материальный компонент для этого заклятья – пыль изумруда стоимостью не менее 500 gp, которая высыпается в воздух при исполнении заклятья.

Feeblemind (Enchantment/Charm) Слабоумие (Чары/Очарование)

Дальность: 10 ярдов/уровень **Компоненты:** V, S, M
Продолжительность: Постоянная **Время исполнения:** 5
Область воздействия: 1 существо **Спасбросок:** Отм.

Это заклятье используется исключительно против людей или существ, применяющих магические заклятья. *Слабоумие* вызывает дегенерацию разума субъекта до состояния слабоумного ребёнка. Субъект остаётся в этом состоянии, пока для снятия эффекта не будут использованы заклятья *лечить (heal)* или *желание (wish)*. Использующие магию создания очень уязвимы для этого заклятья; поэтому их спасительные броски делаются со следующими поправками:

Использование заклятий целью	**Поправка спасительного броска**
Жрец	+1

Волшебник (человек)	-4
Комбинация или нечеловек	-2

К спасительному броску прибавляются поправки за Мудрость.
Материальный компонент этого заклятья – горсть глиняных, кристаллических, стеклянных, или минеральных сфер, которые исчезают при сотворении заклятья.

Hold Monster (Enchantment/Charm) Удержать монстра (Чары/Очарование)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1-4 существа в 40-фт. кубе**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье делает неподвижными от одного до четырёх существ любого типа, в пределах дальности заклятья и обзора заклинателя. Он может выбрать удерживать одно, двух, трёх, или четырёх существ. Если атакованы три или четыре, каждый спасительный бросок нормален; если атакованы два, каждый спасительный бросок подвергается пенальти -1; если только одно атаковано, спасительный бросок подвергается пенальти -3.
Материальный компонент для этого заклятья – по одной полоске жёсткого металла на каждого удерживаемого монстра. Полоска или палочка может быть размером с трёхдюймовый гвоздь.

Leomund's Lamentable Belaborment (Enchantment, Evocation)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 или больше существ в 10-фт. радиусе**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это хитрое заклятье отвлекает существ, втягивая их в увлекательную дискуссию на интересные им темы. В следующие 11 раундов появляется последовательность ответных чувств, с дополнительными спасительными бросками, как будет указано ниже. Эта ответная реакция – разговор (раунды 1-3), возможное замешательство (раунды 4-6), а затем ярость или сетования (раунды 7-11). Все спасительные броски меняются в зависимости от Интеллекта существа, как будет замечено позже. Существа должны понимать язык, на котором говорит заклинатель.
Исполняя заклятье, волшебник начинает обсуждение некоторой темы, уместной для обсуждения с существом или существами, находящимися под воздействием. Сделавшие спасительный бросок против заклятья не подвергаются этому эффекту. Остальные существа немедленно начинают беседовать с заклинателем, соглашаясь или возражая, в наиболее вежливой форме. Заклинатель может пожелать поддерживать заклятье сколько угодно, продолжая разговор с субъектами. Если заклинатель атакован или отвлечён по-другому, существа не замечают этого.

Интеллект	**Модификатор спасительного броска**
2 или меньше	Заклятье не действует
3-7	-1
8-10	0
11-14	+1
15+	+2

Волшебник может уйти в любой момент после сотворения заклятья, и субъекты будут продолжать вести себя так, как если бы заклинатель по-прежнему был здесь. Пока они не атакованы, существа игнорируют всё происходящее вокруг них, проводя время за разговорами в ущерб другим действиям. Однако, когда заклинатель уходит, каждый субъект завершает свою стадию заклятья, и затем заклятье прекращается.
Если заклинатель поддерживает заклятье больше трёх раундов, каждое существо может сделать ещё один спасительный бросок против заклятья. Не сделавшие его удаляются в замешательстве на 1d10+2 раунда, держась подальше от заклинателя. Совершившие спасительный бросок продолжают говорить, и делают спасительные броски для избежания эффекта замешательства за каждый раунд, в который заклинатель продолжает заклятье, вплоть до шестого раунда.

Если заклятье поддерживается больше шести раундов, каждый субъект должен сделать спасительный бросок против заклятья чтобы не войти в ярость, атакуя всех других субъектов заклятья с намерением убить их. Ярость длится 1d4+1 раунд. Те, кто успешно спасся от ярости, понимают, что их обманули, и падают на землю, оплакивая свою глупость на 1d4 раунда, если их не атакуют и не отвлекают другим способом.

Leomund's Secret Chest (Alteration, Conjuration/Summoning)

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**60 дней**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Один сундук, около 2 x 2 x 3 фута**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет спрятать в глубинах Эфирного Плана специально созданный сундук, который можно вызвать используя его маленькую модель. Большой сундук должен быть исключительно хорошо изготовлен для заклинателя мастером ремесленником и должен прилично стоять. Если он делается преимущественно из дерева, он должен быть из чёрного дерева, красного дерева, сандалового дерева, тикового дерева, или подобного им, и все углы, гвозди, и механическая конструкция должны быть платиновыми. Если он сделан из слоновой кости, металлические крепления сундука должны быть золотыми. Если сундук изготовлен из бронзы, меди, или серебра, его крепления должны быть из электрона или серебра. Стоимость такого сундука никогда не упадёт ниже 5,000 gp. Как только он будет сделан, у волшебника должна иметься крохотная точная копия (из того же материала и совпадающая во всех деталях), что миниатюрный сундук казался бы совершенным подобием. Только волшебник может иметь одновременно единственную пару этих сундуков – даже заклятье *желание (wish)* не позволяет допустить исключений! Сундуки сами по себе не наделены магическими свойствами, и могут оснащаться замками, защитными заклятьями, и так далее, как и любой обычный сундук.
Касаясь сундука и держа крохотную копию, заклинатель произносит заклятье. Это заставляет большой сундук исчезнуть в Эфирном Плане. Сундук может содержать 1 кубический фут материала за уровень волшебника, независимо от его видимого размера. Живой материал ломает заклятье с 75% вероятностью, поэтому сундук в основном используется для сохранения ценных книг заклятий, магических предметов, драгоценных камней, и т.д. Пока у заклинателя имеется маленький дубликат магического сундука, он может по желанию вызвать из Эфирного Плана большой. Если миниатюрный сундук потерян или уничтожен, нет возможности, даже при помощи заклятья *желание*, вернуть большой сундук, хотя можно снарядить экспедицию на его поиски.
Пока сундук находится в Эфирном Плане, имеется кумулятивная вероятность 1% в неделю, что какое-нибудь создание обнаружит его. Эта вероятность сбрасывается до 1%, когда сундук вызывается и заклятье исполняется заново, чтобы вернуть его в Эфирный План. Если сундук обнаружен, DM должен обдумать столкновение и решить, как создание отреагирует на сундук (например, оно может проигнорировать сундук, целиком или полностью опустошить его, или даже произвести замену или добавить что-то к имеющимся предметам!).
Когда тайный сундук переносится на Главный Материальный План, эфирное окно открывается на непостоянный период времени (обычно около хода); окно медленно сокращается в размерах. Когда между планами открывается это окно, проверьте возможность столкновения в эфире, чтобы узнать, затянуло ли через него монстра.
Если большой сундук не забрать до окончания времени заклятья, имеется кумулятивный шанс в 5% за день, что сундук пропадёт.

Magic Jar (Necromancy) Магический сосуд (Некромантия)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *магический сосуд* позволяет заклинателю сместить свою жизненную силу в особое хранилище (драгоценный камень или большой кристалл). Оттуда заклинатель может произвести обмен жизненных сил между хранилищем и другим существом, тем самым позволяя себе захватить и управлять телом другого существа, когда жизненная сила хозяина будет удерживаться в хранилище. Особое хранилище жизненной силы в момент исполнения заклятья должно находится в пределах дальности от тела волшебника. Жизненная

сила волшебника перемещается в хранилище в раунд окончания сотворения заклятья, не позволяя совершать других действий.
Находясь в магическом сосуде заклинатель может почувствовать и атаковать любую жизненную силу в пределах 10-футового радиуса за уровень (на том же плане); тем не менее, он не может определить точный тип существа и относительное физическое положение. В группе жизненных сил заклинатель может почувствовать разницу в четыре или больше Хит Дайса или уровня, и может определить, является ли жизненная сила позитивной или негативной.
Например, если два бойца 10-го уровня атакуют великана холмов и четырёх людоедов, заклинатель может определить, что в пределах дальности имеется три более сильные и четыре менее сильные жизненные силы, все позитивной жизненной энергии. Заклинатель может попытаться захватить существо посильнее или послабее, но он не может выбрать точно, какое существо атаковать.
Любая попытка захватить тело требует полный раунд. Оно блокируется заклятьем *защита от зла (protection from evil)* или подобным средством. Оно успешно только если субъект провалит спасительный бросок против заклятья с особым модификатором (смотрите ниже). Спасбросок модифицируется вычитанием комбинированных значений Интеллекта и Мудрости цели от их значений у волшебника (Интеллекта и Хит Дайса у нечеловеческих и не человекоподобных существ). Этот модификатор добавляется к (или вычитается из) значения броска.

Разница	**Поправка броска**
-9 или меньше	+4
от -8 до -6	+3
от -5 до -3	+2
от -2 до 0	+1
от +1 до +4	0
от +5 до +8	-1
от +9 до +12	-2
+13 или больше	-3

Отрицательное значение показывает, что волшебник имеет сумму ниже, чем у цели; поэтому цель имеет бонус к спасительному броску. Неудача захватить тело оставляет жизненную силу волшебника в магическом сосуде.
В случае успеха жизненная сила заклинателя занимает тело, а жизненная сила тела запирается в хранилище магического сосуда. Заклинатель может воспользоваться элементарными или инстинктивными знаниями субъекта, но не его настоящим или полученным знанием (т.е., волшебник не знает автоматически язык или заклятья существа). Заклинатель сохраняет свои броски на атаку, знания класса и натренированность, и любые поправки за Интеллект и Мудрость. Если тело человеческое или человекоподобное, и имеются необходимые компоненты заклятий, волшебник даже может использовать свои заклятья. Тело сохраняет свои хит поинты, физические способности, и свойства. DM решает, имеется ли необходимость в дополнительных модификаторах; например, может проявиться неуклюжесть и неэффективность, пока заклинатель будет привыкать к своей новой форме. Характер тела или хранилища совпадает с характером занимающей его жизненной силы.
Заклинатель может свободно перемещаться между телом и хранилищем в пределах 10 футов за уровень. Каждая попытка перемещения занимает один раунд. Заклятье прекращается, когда волшебник перемещается из сосуда в своё тело.
Успешное применение заклятья *развеять магию (dispel magic)* может вернуть создателя заклятья *магического сосуда* назад в хранилище и не дать ему совершать никаких атак 1d4 раунда плюс 1 раунд за уровень развеивающего магию заклинателя. Базовая вероятность успеха 50%, плюс или минус 5% за разницу в уровень с заклинателем развеивания. Успешное применение *развеять магию* на хранилище, заставляет находящегося там вернуться в собственное тело. Если волшебника, исполнявшего *магический сосуд* силой вернуть в его тело, заклятье окончится.
Если занятое тело сражено, заклинатель возвращается в хранилище, если то находится в пределах дальности, и жизненная сила тела отправляется (т.е. оно мертво). Если занятое тело будет сражено вне дальности заклятья, и его хозяин, и заклинатель погибают.
Любая жизненная сила, которой некуда деваться, считается убитой, пока не будет возвращена заклятьем *поднять мёртвого (raise dead), воскрешение (resurrection)*, или подобным заклятьем.

Если сражено тело заклинателя, его жизненная сила выживает, если находится в хранилище или в чужом теле. Если хранилище уничтожено в момент, когда в нём находится жизненная сила заклинателя, заклинатель безвозвратно погибает.

Major Creation (Illusion/Phantasm) Значительное сотворение (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Как и заклятье *малого сотворения (minor creation)* заклятье *значительного сотворения* позволяет вытянуть пряди материи из Полуплана Тени чтобы создать предмет неживого растительного происхождения – мягкие изделия, верёвку, дерево, и т.д. Волшебник также может создавать минеральные объекты – каменные, кристаллические, металлические, и т.д. Объём созданного предмета не может превышать 1 кубического фута за уровень заклинателя. Длительность существования созданного предмета варьируется с его прочностью и редкостью:

Растительное вещество	2 часа/уровень
Камень или кристалл	1 час/уровень
Драгоценные металлы	2 хода/уровень
Самоцветы	1 ход/уровень
Мифрил*	2 раунда/уровень
Адамантит	1 раунд/уровень

* Включая подобные редкие металлы.

Попытка использования любого из этих материалов в качестве компонентов заклятья приведёт к неудаче. Заклинателю потребуется хотя бы крохотный кусочек вещества того типа, как у создаваемого предмета – кусочек скрученной пеньки чтобы создать верёвку, осколок камня для создания булыжника, и так далее.

Monster Summoning III (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров III (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Радиус 50 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье во многом схоже с заклятьем 3-го уровня *вызывание монстров I*, за исключением того, что оно вызывает 1d4 монстров 3-го уровня. Они появляются в области воздействия и атакуют оппонентов заклинателя, пока он не отдаст им приказ прекратить, пока не выйдет время действия заклятья, или пока они не будут сражены. Эти существа не делают проверку морали и пропадают после смерти. Если оппонентов нет, и волшебник может общаться с ними, вызванные монстры могут выполнить для волшебника другие услуги. Материальные компоненты для этого заклятья – крохотный мешочек и маленькая свеча.

Mordenkainen's Faithful Hound (Conjuration/Summoning) Гончая Морденкайнена

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Посредством этого заклятья волшебник вызывает фантом сторожевого пса, который видим только ему. Он может приказать ему охранять проход, комнату, дверь, или подобное пространство или портал. Сторожевой фантом немедленно начинает громко лаять, если к охраняемому месту приближается любое существо крупнее кошки. Так как верная гончая способна обнаруживать невидимых существ и предупреждать о приближении эфирных существ, она является отличным стражем. Она не реагирует на иллюзии, которые хотя бы не квази-реальны.

Если вторгшееся существо подставляет сторожу свою спину, пёс наносит страшную атаку, как если б это был монстр с 10 Хит Дайсами, нанося поражение на 3d6 пунктов повреждения. Он способен атаковать оппонентов всех видов, даже тех, кто подвержен только действию магического оружия +3 или больше. Существа без спин (например, бледно-жёлтые желе [ochre jellies]) не атакуются. Верную гончую нельзя атаковать, но можно развеять. Заклятье длится максимум один час плюс полчаса за уровень заклинателя, но как только оно было активизировано вторжением, оно существует только один раунд за уровень заклинателя. Если заклинатель окажется на расстоянии больше 30 ярдов от охраняемой области, заклятье окончиться.
Материальные компоненты этого заклятья – крохотный серебряный свисток, кусочек кости, и нитка.

Passwall (Alteration) Пройти стену (Изменение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час + 1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**5 x 8 x 10 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *пройти стену* позволяет заклинателю открывать проход через деревянные, алебастровые, или каменные стены, но не через другие материалы. Заклинатель и все его партнёры могут запросто пройти насквозь. Заклятье создаёт проём в 5 футов шириной x 8 футов высотой x 10 футов глубиной. Несколько таких заклятий могут сформировать непрерывный проход для проникновения через очень толстые стены. Если он развеян, проход закрывается от развеявшего его заклинателя, выталкивая находящихся внутри.
Материальный компонент этого заклятья – щепотка семян сезама.

Seeming (Illusion/Phantasm) Внешность (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**10 футовый радиус**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**12 часов**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 персона/2 уровня**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье позволяет заклинателю изменить внешний вид одной персоны за каждые два достигнутых им уровня опыта. Превращение включает одежду и снаряжение. Заклинатель может сделать получателей выглядящими как любое двуногое существо с примерно человеческими очертаниями, на 1 фут меньше или выше, чем их нормальный рост, и полнее или худощавее, или что-то среднее. Все, на кого наложен эффект, должны напоминать один основной вид существа: человека, орка (orc), людоеда (ogre), и т.д. Каждый остаётся опознаваемым индивидуумом. Для отдельной личности эффект не сработает, если выбранная заклинателем иллюзия не может быть достигнута этим заклятьем (например, хафлинг не может выглядеть как кентавр [centaur], но он может сойти за низкого молодого людоеда). Не желающие того персоны могут получить спасительный бросок против заклятья, чтобы избежать его эффекта. После смерти изменённые персоны возвращаются к своему нормальному виду. Заклятье не является достаточно точным, чтобы продублировать внешность определённого индивидуума.

Sending (Evocation) Послание (Воплощение)

Дальность:	**Не ограничена**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья, заклинатель может связаться с одним существом, которое ему хорошо знакомо, и чьё имя и внешний вид известны. Если упомянутое существо не находится на плане существования заклинателя, существует 5% вероятность что послание не дойдёт. По выбору мастера, условия места на других планах могут значительно ухудшить этот шанс. Послание, если успешно доставлено, будет понято даже существом с низким Интеллектом (интеллектом животного).
Волшебник может послать получателю короткое сообщение, не больше 25 слов; получатель может немедленно ответить тем же. Даже если послание получено, существо не обязано действовать хоть как-то.

Материальный компонент для этого заклятья состоит из двух крохотных цилиндров, каждый с одним открытым концом, соединённых коротким куском тонкой медной проволокой.

Shadow Door (Illusion/Phantasm) Теневая дверь (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**S**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Посредством этого заклятья волшебник создаёт иллюзию двери. Иллюзия также разрешает волшебнику изобразить, как он шагнул сквозь эту "дверь", а затем исчез. На самом деле он отступил в сторону и может бежать, оставаясь полностью невидимым во время действия заклятья. Наблюдавшие за этим существа будут убеждены в том, что они увидят или войдут в пустую комнату 10 x 10 футов, если они откроют дверь. Заклятье *истинного видения (true seeing), самоцвет видения*, или подобные магические средства могут обнаружить волшебника. Определённые монстры с высоким Хит Дайсом также могут заметить волшебника (смотрите заклятье *невидимость [invisibility]*), но только если попытаются сделать это.

Shadow Magic (Illusion/Phantasm) Магия тени (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**50 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *магия тени* позволяет волшебнику извлекать энергию из Полуплана Тени, чтобы исполнить квази-реальное заклятье воплощения (evocation) 3-го или меньшего уровня. Например, это заклятье может быть *магическим снарядом (magic missile), огненным шаром (fireball), молнией (lightning bolt)*, и так далее, и оно несёт нормальный эффект на существ в области воздействия, если они провалят свои спасительные броски против заклятья. К примеру, если существо не сделало спасительный бросок против огненного шара *магии тени*, оно должно сделать ещё один спасительный бросок. Если этот бросок успешен, существо терпит половину нормального повреждения от огненного шара; если же бросок не удался, существо терпит полное повреждение от огненного шара. Если первый спасительный бросок был успешен, то природа магии тени обнаружена, и повреждение составит только 20% от выброшенного числа (округляйте к меньшему дроби меньше .4, а дроби .4 округляйте к большему).

Stone Shape (Alteration) Формировать камень (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1 куб. фут/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья волшебник может придать имеющемуся куску камня любую форму, которая ему потребуется. Например, он может сделать каменное оружие, особую западню, идола и т.д. Это заклятье также позволит заклинателю сформировать каменную дверь чтобы убежать из заключения, при условии, что объём используемого камня находится в пределах области воздействия. Хотя таким образом заклинатель и может формировать каменные двери и ящики, точность не будет хорошей. Если у конструкции есть движущиеся части, в 30% случаев они не будут работать.
Материальный компонент этого заклятья – мягкая глина, которой надо придать приблизительную форму желаемого каменного объекта, а затем, произнося заклятье, коснуться камня.

Summon Shadow (Conjuration/Summoning, Necromancy) Вызвать тень

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**5**

Область воздействия: 10-футовый куб **Спасбросок: Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник призывает одну тень (смотрите Monstrous Manual) за каждые три уровня опыта полученных им. Эти монстры находятся под управлением заклинателя и по команде атакуют его врагов. Тени остаются пока не будут сражены, изгнаны, или пока не выйдет время действия заклятья. Материальный компонент для этого заклятья – кусочек дымчатого кварца.

Telekinesis (Alteration) Телекинез (Изменение)

Дальность: **10 ярд. /уровень** **Компоненты:** **V, S**
Продолжительность: **Особая** **Время исполнения: 5**
Область воздействия: 10 ярд. /уровень **Спасбросок:** **Отм.**

При помощи этого заклятья волшебник может передвигать объекты, концентрируясь в уме на их перемещении. Заклятье может дать либо нежную, непрерывную силу, либо один короткий, резкий толчок. Непрерывная сила позволяет волшебнику передвигать вес до 25 фунтов на расстояние до 20 футов за раунд. Заклятье длится два раунда, плюс один раунд за уровень заклинателя. Груз можно перемещать вертикально, горизонтально, или в обоих направлениях. Объект, удалившийся от заклинателя за предел дальности, падает или останавливается. Объектом можно манипулировать телекинетически, как одной рукой. Например, можно потянуть рычаг или верёвку, повернуть ключ, развернуть объект и т.д., если требуемая для этого сила находится в пределах ограничения по весу. Заклинатель может даже развязывать простые узлы, если так рассудит DM.
В качестве альтернативы, энергия заклятья может быть растрачена за один раунд. Заклинатель может швырнуть один или несколько объектов в пределах дальности, и в 10-футовом кубе, прямо от себя с высокой скоростью, на расстояние до 10 футов за уровень заклинателя. Они должны весить не больше 25 фунтов за уровень заклинателя. Повреждение, наносимое летящими предметами, определяется мастером, но оно не может превышать 1 пункт повреждения за уровень заклинателя. Можно кинуть попадающих по весу в возможности заклятья оппонентов, но им позволен спасительный бросок против заклятья для избежания его эффекта. Более того, например, как простую меру противодействия этому заклятью можно использовать заклятье *увеличить (enlarge)* (делая вес тела превышающим максимальный предел заклятья). Различные заклятья *рука Бигби* также противодействуют этому заклятью.

Teleport (Alteration) Телепорт (Изменение)

Дальность: **Касание** **Компоненты:** **V**
Продолжительность: **Мгновенная** **Время исполнения: 2**
Область воздействия: Особая **Спасбросок:** **Нет**

При использовании этого заклятья волшебник мгновенно транспортирует себя вместе с определённым количеством дополнительного веса, который на нём или к которому прикасается заклинатель, в хорошо знакомое место. Расстояние не является помехой, но с помощью заклятья *телепорт* невозможно межпланарное путешествие. Заклинатель может телепортировать вес максимум до 250 фунтов, плюс дополнительно 150 фунтов за каждый уровень опыта выше 10-го (волшебник 13-го уровня может телепортировать до 700 фунтов). Если место прибытия хорошо знакомо волшебнику (у него есть чёткая ментальная картина от предыдущей близости к месту и от его изучения), навряд ли он произойдёт ошибка в прибытии, хотя заклинатель не контролирует, куда он будет стоять лицом по прибытии. Менее известные области (виденные только магически или только с расстояния) увеличивают вероятность ошибки. Незнакомые места представляют значительную опасность (смотрите таблицу).

	Вероятность телепортации:		
Место прибытия:	**Выше**	**В цель**	**Ниже**
Очень знакомо	01-02	03-99	00
Тщательно изучалось	01-04	05-98	99-00
Обычно посещалось	01-08	09-96	97-00

Однажды видел	01-16	17-92	93-00
Никогда не видел	01-32	33-84	85-00

Телепортироваться выше означает, что волшебник появляется в 10 футах выше земли за каждый 1% недобора до вероятности "В цель"; эта точка может оказаться на высоте 320 футов, если он никогда не видел место назначения. Любой результат ниже означает немедленную смерть волшебника, если он телепортировался в твёрдую область. Волшебник не может телепортироваться в пустое пространство – там должна иметься материальная поверхность, будь то деревянный пол, каменный пол, естественная земля, и т.д. Области сильной физической или магической энергии могут сделать телепортацию более опасной или даже невозможной.

Transmute Rock to Mud (Alteration) Превратить камень в грязь (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**20-футовый куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье превращает природный камень любого вида в такое же количество грязи. Глубина грязи не может превышать половины её длины или широты. Если, например, оно исполнено на скалу, скала падает грязью. Существа, которые не могут левитировать, летать, или кто иначе не может освободить себя из грязи, тонут со скоростью 10 футов за раунд и задыхаются, за исключением легковесных существ, которые обычно могут пересечь такую поверхность. Ветки, брошенные на поверхность грязи, могут поддержать выбравшееся на них существо; количество веток определяется мастером. Грязь сохраняется до заклятья *развеять магию (dispel magic)* или до обратного к этому заклятья, *грязь в камень (mud to rock)*, восстанавливающего её вещество – но не обязательно её форму. Выпаривание превращает грязь в обычную землю, со скоростью 1d6 дней за 10 кубических футов. *Грязь в камень* может затвердить обычную грязь в мягкий камень (песчаник или похожий минерал) навсегда, если он не будет изменён магически.
Материальные компоненты для этого заклятья – глина и вода (или песок, известь, и вода для обратного).

Wall of Force (Evocation) Стена силы (Воплощение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**10-футовый квадрат/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *стена силы* создаёт невидимый барьер в месте выбранном заклинателем, в пределах дальности заклятья. Стена силы не может двигаться и на неё никак не действуют многие заклятья, включая *развеять магию (dispel magic)*. Однако заклятье *дезинтеграция (disintegrate)* немедленно уничтожает её, также как и *палочка аннулирования* или *сфера аннигиляции*. Также, стена силы не подвержена ударам, снарядам, холоду, жаре, электричеству, и т.д. Заклятья и дыхательное оружие не могут пройти через неё с обоих сторон, хотя *дверь в измерении (dimension door), телепорт (teleport)*, и подобные эффекты могут помочь миновать барьер.
Волшебник может при желании сформировать стену по форме сферы с радиусом до 1 фута за уровень, или открытую полусферу с радиусом 1.5 фута за уровень заклинателя. Стена силы при создании должна быть непрерывной и целой; если её поверхность нарушается любым объектом или существом, заклятье терпит неудачу. Заклинатель может прекратить заклятье по команде.
Материальный компонент для этого заклятья – щепотка порошка алмаза, стоимостью 5,000 gp.

Wall of Iron (Evocation) Стена железа (Воплощение)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**15 кв. фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

При использовании этого заклятья волшебник заставляет вырасти вертикальную железную стену. Эту стену можно использовать, чтобы запечатать проход или закрыть брешь, так как стена вставляет себя в любой окружающий неживой материал, если её площади достаточно для этого. Стена железа имеет толщину в 1/4 дюйма за уровень опыта заклинателя. Волшебник может создать железную стену площадью до 15 квадратных футов за уровень опыта; так, волшебник 12-го уровня может создать стену железа с площадью в 180 квадратных футов. Волшебник может удвоить поверхность стены, сократив вполовину её толщину.
Если заклинатель хочет, стену можно поставить вертикально на горизонтальной поверхности, чтобы её можно было подтолкнуть, и она упала и раздавила существ под ней. Стена с 50% вероятностью упадёт в любую из сторон. Эта вероятность может модифицироваться давлением, имеющим Силу как минимум 30 и массу 400 фунтов, каждый фунт выше 400 или пункт Силы выше 30 изменяет шанс на 1% в пользу сильнейшей стороны. Существа, которым есть куда бежать от падающей стены могут сделать это, сделав успешный спасительный бросок против смерти. Не сделавшие его убиты. Огромные (huge) и колоссальные (gargantuan) существа не могут быть раздавлены стеной.
Стена постоянна, если не будет успешно развеяна, но она подвержена всем тем силам, которым подвержено обычное железо – ржавчине, сверлению, и т.д.
Материальный компонент этого заклятья – маленький кусочек листового железа.

Wall of Stone (Evocation) Стена камня (Воплощение)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создаёт стену гранитного камня, которая соединяется с примыкающими каменными поверхностями. Обычно оно используется, чтобы закрыть проходы, порталы, и прорехи против оппонентов. Стена камня достигает в толщину 0.25 дюймов и до 20 квадратных футов площади за уровень опыта волшебника, исполняющего заклятье. Так, волшебник 12-го уровня может создать стену толщиной в 3 дюйма и площадью поверхности до 240 квадратных футов (стену в 12 футов шириной и 20 футов высотой, например, или полностью закрыть проход в 10 футов x 16 футов). Созданная стена не обязана быть вертикальной, и не должна покоится на прочном основании (смотрите заклятье *стена железа (wall of iron)*); однако, она должна соединяться и прочно поддерживаться существующим камнем. Например, её можно использовать как мост через пропасть, или как скат. Для этого случая, если размах больше 20 футов, стену нужно изгибать и подпирать. Это требование вполовину снижает область воздействия. Так, заклинатель 20-го уровня может создать переправу с площадью поверхности в 200 квадратных футов. Стене можно придать грубые очертания, чтобы создать бойницы, зубцы, и так далее, аналогичным образом снижая площадь. Камень вечен, если не будет уничтожен заклятьями *развеять магию (dispel magic)* или *дезинтеграция (disintegrate)*, или обычными способами, такими как разбивание и раскалывание.
Материальный компонент – маленький блок гранита.

5й уровень (ADD-ON)

Far Reaching III (Alteration) Дальнобойность III (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье действует как заклинание 3-го уровня *дальнобойность I* (*far reaching I*). Оно увеличивает дальность действия одного заклятья в соответствии с его уровнем (см. таблицу).

Уровень заклятья	**Увеличение дальности действия**
1-3	×1,5

4-5 ×0,5

Force Shapechange (Necromancy) Изначальный облик (Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Одно существо за уровень мага**	**Спасбросок:**	**1/2**

При помощи этого заклинания волшебник может повлиять на любое существо, способное менять форму естественным образом или использующее для этого заклятье, подобное *смене формы* (*shape change*). Заклятье заставляет существо принять истинный облик или ту форму, в которой оно обычно существует. При исполнении заклятья заклинатель указывает на существо, которое, как он знает или догадывается, способно менять форму. Если существо действительно находится в другой форме, оно должно сделать успешный спасбросок или немедленно принять истинную форму и получить 3d10 (3-10) пунктов урона из-за ужасной боли, сопровождающей превращение. Превращение занимает один раунд, в течение которого жертва не может предпринимать какие-либо действия. Если спасбросок был удачен, жертва не меняет форму, но все же получает половину урона (3d10/2).
Материальный компонент заклятья – шерсть из логова любого оборотня и живая бабочка, которая отпускается после прочтения вербальной компоненты заклятья.

Haag`s Hound (Conjuration/Summoning) Гончая Хаага (Заклинание/Вызывание)

Источник GG

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание вызывает невидимое существо, известное как *гончая Хаага*, для поиска и умерщвления выбранной жертвы. При исполнении заклятья у мага должна быть часть жертвы – например, ее кровь, волос, ноготь и так далее. Вызванный монстр обладает следующими характеристиками в зависимости от уровня мага:

Уровень	**HD**	**#Att**	**Dmg**	**MR**	**Mv**	**THAC0**	**AC"**	**XP***
10-12	2	1	1d6	10%	18	19	6	400
13-16	3+1	1	1d8	15%	24	17	5	900
17-20	4+2	1	1d10	20%	30	17	4	1500
20+	5+4	1	1d12	25%	36	15	3	2200

" – AC дан без учета невидимости.
* – XP дается только после полного уничтожения Гончей.
Это существо движется прямо по следу жертвы и нападает на нее, как только настигнет. Гончая невидима для всех видов нормального зрения, хотя заклятья, позволяющие видеть невидимое дают возможность рассмотреть гончую как некий бесформенный сгусток. На гончую не действует никакое оружие, кроме волшебного. Есть шанс, что и магия на нее не подействует.
Также для исполнения необходима чаша с водой и иголка, которая после кастинга указывает направление, в котором ушла гончая (или где она погибла). Если гончая была уничтожена, то для того, чтобы восстановить ее, волшебнику потребуется еще часть жертвы (капля крови, волос и так далее), брошенные на то место, где гончая была уничтожена. Если части жертвы нет или после уничтожения гончей прошло столько дней, каков уровень мага, чара разрушается. Если часть тела, брошенная на место гибели гончей принадлежит другому телу, спел также разрушается. Заклятье *развеять магию* (*dispel magic*), исполненное на гончую может ее уничтожить (но не разрушает спел). Если же *развеять магию* (*dispel magic*) исполняется на место гибели гончей – чара однозначно развеивается (если будет сделан удачный бросок на разрушение магии).
Материальный компонент заклятья – часть тела жертвы, чашка с водой и иголка.

Invulnerability to Normal Weapons (Abjuration) Неуязвимость для обычного оружия

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**5-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье создает вокруг волшебника неподвижную слабо мерцающую магическую сферу, которую невозможно пробить не магическим дробящим, режущим или стрелковым оружием. Заклинатель может использовать подобное оружие внутри сферы, чтобы атаковать противников. Также через сферу можно исполнять заклятья. Заклятье разрушается только с помощью чары *развеять магию* (*dispel magic*). Материальный компонент заклятья – кусок сломанного не магического оружия и чешуя дракона.

Khazid's Procurement (Divination, Summoning) Поставщик Кхазида (Прорицание, Вызывание)

Источник ToM

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье дает возможность получить редкие или опасные маткомпоненты для заклятий. Волшебник исполняет заклятье на серебряное зеркало, концентрируясь на ментальном образе нужного компонента. Базовый шанс на успех составляет 50% и модифицируется следующими факторами:
+1% за каждый уровень опыта заклинателя.
+10% если заклинатель когда-то видел желаемый компонент или объект. Этот бонус не складывается со следующим бонусом.
+20% если у заклинателя есть образец материала того же типа, что и нужный маткомпонент. Этот бонус на складывается с вышеупомянутым.
+30% если заклинатель знает, где находится маткомпонент.
–50% если заклинатель никогда не видел того, что он желает получить.
Если бросок процентного кубика показал неудачу, заклинатель не может обнаружить нужный ингредиент и действие заклятья оканчивается. Если бросок оказался удачным, волшебник сумел засечь местоположение объекта и серебряное зеркало превращается в магические врата, посредством которых заклинатель может увидеть объект. Размеры врат определяются размерами зеркала. Максимальный размер – 3×2 фута.
Врата открываются на расстоянии вытянутой руки от объекта, и волшебник может дотянуться до него сквозь зеркало, схватить и утащить к себе. Волшебник должен рискнуть собственной безопасностью, поскольку магия врат не позволяет использовать зонды, черпаки на длинной ручке, щипцы и любые другие приспособления, предназначенные для захвата материала. Заклинатель не может полностью переместиться через врата.
Врата исчезают, когда истекает время действия заклятья или, когда искомый объект удаляется от них на 10 футов.
Врата видимы с обеих сторон и ими могут пользоваться любые существа. Стрелы, заклятья, атаки дыханием, взглядом и подобные им не могут проникнуть сквозь врата. Но поскольку существа могут просовывать сквозь врата руки, то возможно использование физических атак и касательных заклинаний.
Единственно пространственное ограничение заклятья – заклинатель и объект должны находится на одном плане существования. Стихии (но не стихийные существа) не могут проникнуть сквозь врата. Таким образом, волшебнику не стоит беспокоиться о том, что его лаборатория будет затоплена при открытии врат где-нибудь на дне океане. Однако заклятье не дает защиты от агрессивной среды по ту сторону врат.
Материальные компоненты заклятья – серебряное зеркало работы лучшего мастера, которое стоит как минимум 10000 gp и черный опал стоимостью 1000 gp, который необходимо растереть в пыль и посыпать ею зеркало. Зеркало в процессе исполнения заклинания сохраняется, но опаловая пыль бесследно исчезает.

Know Value (Divination) Узнать стоимость (Прорицание)

Источник CWH

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Куб со стороной 10 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклинание позволяет волшебнику узнать стоимость всех монет, драгоценных камней и ювелирных изделий, находящихся в области действия заклятья с учетом описанных ниже ограничений.
Предметы должны быть хорошо видны. Они не должны быть спрятаны у людей под одеждой, заперты в сундуках или зарыты в землю. Также предметы должны по размерам вписываться в куб со стороной 10 футов и находиться в пределах 10 ярдов от заклинателя.
Заклятье *узнать стоимость* показывает стоимость только 75% общего количества предметов в найденной куче сокровищ, до максимума в 10 предметов. DM решает, какие именно предметы были оценены, заклинатель этого не знает. Заклятье не определяет присутствия и ценности магических предметов и не показывает стоимость личных вещей, таких как одежда, оружие и прочего снаряжения. Заклятье у*знать стоимость* не показывает числа и природы каких-либо скрытых объектов.
Материальный компонент заклятья – кусок меди и фальшивый драгоценный камень.

Lower Resistance (Abjuration, Alteration) Магопробойник (Отречение, Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход + 1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи данного заклятья волшебник может попробовать снизить магическое сопротивление жертвы. Магическое сопротивление действует и против самого *магопробойника*, но принимается равным половине обычной величины. Жертве не позволяется сделать спасбросок в дополнение к магическому сопротивлению. Если жертва не смогла воспротивиться эффекту *магопробойника*, ее магическое сопротивление уменьшается на 30% + 1% за уровень заклинателя, исполнившего заклятье.
Заклятье не влияет на существ, не имеющих магического сопротивления.

Magic Staff (Enchantment/Charm) Магический посох (Чары/Очарование)

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Посох волшебника**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье позволяет волшебнику хранить в своем посохе один уровень заклятья за каждый три уровня опыта. Таким образом, волшебник 9-го уровня может хранить 3 уровня заклятий (три заклятья 1-го уровня, или одно 1-го и одно 2-го или одно заклятье 3-го уровня).
Заклятья, предназначенные для хранения, следует заучить как обычно. При зарядке посоха заклятья также исполняется на него как обычно. Исполнение занимает столько времени, сколько положено для каждого заклятья плюс один раунд. Затем исполненные заклятья стираются из памяти, а материальные компоненты исчезают. Все нужные заклятья должны быть помещены в посох за 1 ход.
Все хранящиеся в посохе заклятья характеризуются временем исполнения 1.
Заклятья хранятся в посохе до исполнения (либо пока их не развеют), или 1 час за уровень заклинателя. По истечении этого времени заклятья исчезают.
Лишь волшебник, который знает заклятье *магический посох*, может исполнять заклятья из чужого посоха. Это является ограничением для волшебников, которые никогда не учили заклятье *магический посох* или не умеют

самостоятельно исполнять заклятья, хранящиеся в посохе. Чаще всего владелец посоха придумывает слово-пароль, которое надо знать, чтобы пользоваться посохом.
Материальный компонент заклятья – посох, вырезанный из ясеня. Посох должен быть инкрустирован рубинами в количестве, равном числу уровней заклятий, которые будут храниться в посохе.

Mind Fog (Enchantment/Charm) Отвлекающий туман (Чары/Очарование)

Источник ToM

Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**3 хода**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Куб со стороной 20 футов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Отвлекающий туман – облако тумана, который позволяет снизить ментальную защиту жертвы. Жертвам позволено сделать спасбросок с пенальти -2.
Существа, провалившие спасбросок, получают пенальти -2 ко всем спасброскам от магии двух категорий: от иллюзий и от чар/очарования, которые влияют непосредственно на разум. Это же относится к чарам 1-5 уровня, которые также воздействуют непосредственно на разум. К
примеру, *призрачная сила* (*phantasmal force*) воздействует на разум, а вот *призрачный скакун* (*phantom steed*) – нет.
Пенальти, полученные от *отвлекающего тумана*, могут складываться с любыми другими пенальти. Существа подвергаются пенальти, пока находятся в тумане и 2d6 (2-12) раундов после того, как покинули зону воздействия.

Mordenkainen's Private Sanctum (Alteration, Abjuration) Защищенное убежище Морденкайнена

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**2 хода**
Область воздействия:	**Одна комната**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье защищает комнату площадью до 1600 кв. футов (к примеру, с размером 40×40 футов). Снаружи окна комнаты кажутся темными и мутными, не давая заглянуть внутрь существам с нормальным, инфра- и другими типами зрения. Для находящихся внутри комнаты окна прозрачны. Ни один звук не может покинуть комнату. Заклятья вроде *ЕСП* (*ESP*), *удаленной видимости* (*clairvoyance*), *удаленной слышимости* (*clairaudience*) и хрустальный шар не могут пробить защиту комнаты, а *волшебный глаз* (*wizard eye*) не может попасть внутрь. Заклинатель может покидать комнату, не разрушая заклятья.
Материальный компонент заклятья – тонкий лист свинца, кусок темного стекла, кусок ваты или ткани и щепотка хризолитовой пыли.

Mummy Rot (Necromancy) Гниение мумии (Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятие позволяет волшебнику атаковать противника касанием, аналогичным касанию мумии. Если заклинатель дотрагивается до человека, получеловека или гуманоида, жертва немедленно получает 2d6 (2-12) пунктов повреждений и заражается болезнью, которая вызывает некроз тела и может привести к смерти жертвы через 1d6 (1-6) месяцев. Пока жертва болеет *гниением мумии*, она каждый месяц навсегда теряет 2 единицы Обаяния. В период болезни жертва восстанавливает потерянные хиты со скоростью, равной 10% от нормальной скорости исцеления.

Гниение мумии можно вылечить только заклятьем *лечить болезнь* (*cure disease*);
заклятье *лечить раны* (*cure wounds*) не оказывает воздействия. Заклятье *регенерация* (*regeneration*) восстановить жизни, но никак не повлияет на ход болезни. Если жертва делает успешный спасбросок, она не заражается, но все равно получает 2d6 (2-12) пунктов повреждений.
Материальный компонент заклятья – кусок сгнившего фрукта и кусок бинта мумии.

Rary's Telepathic Bond (Divination, Alteration) Телепатическая связь Рари (Прорицание, Изменение)

Источник CWH

Дальность:	**20 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 хода/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Два или более создания**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи данного заклятья волшебник создает телепатическую связь между двумя и более существами с Интеллектом 6 и выше. Связь может быть установлена только между желающими этого существами, которые находятся на расстоянии не более 20 ярдов друг от друга. Существа должны разговаривать на одном языке, чтобы общаться посредством связи. За каждый три уровня опыта заклинатель получает возможность «связать» еще одно существо; так, волшебник 9-го уровня может телепатически связать трех существ. Связанные существа ментально контактируют друг с другом до тех пор, пока находятся на одном плане существования. Если одно из существ уходит на другой план, заклятие разрушается.
Телепатическая связь Рари может быть использована для связи двух субъектов только один раз. Если заклинатель в состоянии исполнить это заклятье еще раз, то оно не может быть наложено на тех же субъектов еще раз. Пример: волшебник дважды колдует *телепатическую связь*. Первое заклятье связывается субъекта А и субъекта В. Второе заклятье может снова воздействовать на субъект А и связать его с субъектом С.
Материальный компонент заклятья – два кусочка скорлупы от яиц яйцекладущих существ разных видов.

Safeguarding (Abjuration) Безопасность (Отречение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход + 1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 15 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье защищает заклинателя и любое существо в зоне действия от эффектов срикошетивших заклятий. Это может быть *огненный шар*(*fireball*), прочитанный на слишком маленькой территории, отразившаяся *молния* (*lightning bolt*) или любое другое площадное боевое заклятье, область действия которого частично совпадет с областью действия *безопасности*. Защита эффективна против заклятий уровня 7 и ниже. Защита не распространяется на заклятья, отраженные какой-либо формой магического обращения заклятий. Заклятье не защищает волшебника от атак или заклятий, исполняемых врагами или членами партии волшебника.
Волшебник, прочитавший *безопасность*, может свободно передвигаться и действовать. Эффект заклятья всегда будет центрован на нем, независимо от его действий. Другие существа могут свободно входить и покидать зону действия заклятья.
Любая площадная чара, исполненная волшебником, будет производить обычный эффект на всей области действия за исключением той ее части, которая накрыта *безопасностью*. Вышесказанное относится лишь к площадным чарам, центр которых расположен за пределами сферы *безопасности*. Если площадную чару центровать на точке внутри сферы, заклятье *безопасность* сразу разрушается, и все, кто находится в области действия примененного заклятья, получают полный урон от его эффекта. Внутри области воздействия *безопасности* можно центровать небоевые площадные чары и боевые заклятья точечного поражения (работающие по конкретной цели).
Материальный компонент заклятья – кусок обработанной шкуры животного, обладающего врожденной магической сопротивляемостью.

Throbbing Bones (Necromancy) Дрожащие кости (Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**1/2**

Заклятье заставляет кости жертвы шевелиться и пульсировать внутри ее тела. Заклятье может быть наложено на одно существо, находящееся в зоне действия заклятья. Существо должно быть материально и иметь внутренний скелет. К примеру, чара *дрожащие кости* не действует на насекомых, призраков или червей.
На время действия заклятья АС жертвы ухудшается на 2, она подвергается пенальти -2 к броску на атаку, а скорость передвижения уменьшается вдвое. Кроме того, жертва получает 1d4 (1-4) пункта урона каждый раунд; этот урон уменьшается вдвое, если жертва выкидывает спасбросок. Однако успешный спасбросок не снимает эффекты пенальти к движению, атакам и АС.
Материальный компонент заклятья – два кусочка сломанной пополам косточки.

Von Gasik's Refusal (Abjuration) Запрет Фон Газика (Отречение)

Источник ToM

Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Квадрат со стороной 20 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это могущественное заклятье предназначено для того, чтобы не впускать волшебников (всех, кроме названных) в коридор, дверь, окно или любой другой вход.
Заклятье создает невидимый барьер, который блокирует указанную территорию. Существа, не способные исполнять заклятья, и волшебники, названные заклинателем, могут проходить через барьер без помех. Всех остальных барьер останавливает. Представители классов, которым доступна возможность исполнять несложные заклятья (паладины, рейнджеры и барды) будут остановлены барьером, только если они уже достигли уровня, на котором они могут колдовать.
Волшебник может заблокировать территорию, равную по площади квадрату со стороной 20 футов за каждый уровень опыта. Так, волшебник 12-го уровня может заблокировать территорию в форме квадрата со стороной 240 футов. Область действия заклятья можно разделить между несколькими проходами, если только общая площадь не превышает оговоренного лимита. Каждый проход должен быть в пределах видимости заклинателя, когда он исполняет заклятье.
Барьер существует 1 час за каждый уровень заклинателя или пока не будет развеян заклинателем или заклятье *развеять магию* (*dispel magic*). Заклятье *дезинтеграция* (*disintegration*) немедленно уничтожает барьер, так же как жезл отмены (rod of cancellation) или сфера аннигиляции (sphere of annihilation).
На барьер не действуют физические атаки, холод, огонь или электричество. Стрелковое и метательное оружие (и обычное, и магическое) не останавливается барьером. Сквозь барьер можно исполнять заклятья. Барьер можно обойти при помощи заклятий *дверь в измерении* (*dimension door*), *телепорт* (*teleport*) и их аналогов.
Материальный компонент заклятья – пригоршня земли с могилы любого волшебника.

Wall of Bones (Conjuration/Summoning, Necromancy) Костяная стена

Источник CWH

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Квадрат со стороной 10 футов/уровень 6 дюймов толщины/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье поднимает из земли *костяную стену*. Ее форма зависит от желания заклинателя и величины области воздействия. Стена имеет хаотичную структуру и состоит из костей разных видов животных. Стена не

обязательно должна быть вертикальной, но должна стоять на твердом основании, иначе она упадет. Стена имеет множество небольших отверстий и брешей и дает только 50% защиты от поражения дальнобойным оружием. Сквозь стены можно стрелять, а существа маленького размера (меньше 4 футов ростом) могут пролезть сквозь бреши со скоростью 10 футов/раунд. Однако в стене есть немало острых костей, поэтому протискивающиеся через нее существа получают 1d8 (1-8) пунктов повреждений за каждые пройденные 10 футов.
Если заклятье прочитать на, то место, где стоит группа существ, то *костяная стена* вырастет вокруг этих существ. Каждое существо, оказавшееся в зоне действия заклятья, получают 2d8 (2-16) пунктов урона в момент появления стены. Стена может быть разрушена существами, вооруженными дробящим оружием или обладающими Силой 18 и выше. Каждые 10 пунктов урона, нанесенные стене, разрушают участок размером 5 футов×5 футов×6 дюймов. Заклятье *анимировать умершего* (*animate dead*) не действует на *костяную стену*. Материальный компонент заклятья – ветвь дерева, выросшего и засохшего на кладбище.

Prying Eyes Любопытные Глаза (Предсказание)

Источник SaM

Дальность: 1 миля
Продолжительность: 1 час/уровень
Область воздействия: Создает 1d4+1 глаз/уровень
Незаметность: +6
Видимый Признак: Крошечный визуальный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 1 ход
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание создает небольшую кучку полуматериальных волшебных шаров или глаз, которые могут использоваться, для разведки области под управлением волшебника. Каждый из глаз размером примерно с маленькое яблоко, и может видеть на 120 футов (только обычное зрение) во всех направлениях. Чтобы сообщить о результатах, глаза должны возвратиться в руку заклинателя, чтобы повторно проиграть в разуме заклинателя все, что они видели в течение своего существования. Глаза уязвимы к иллюзиям, темноте, туману и любым другим факторам, которые затронули бы способность волшебника получать визуальную информацию относительно его среды. Глаза видят, так как видит обычный человек, способности и заклинания, включая инфравидение, не изменяют зрение глаз. Глазу требуется всего один раунд, чтобы повторно проиграть один час зарегистрированных изображений.
Заклинание создает 1d4 глаз, плюс 1 глаз за каждый уровень заклинателя. Глаза существуют до 1 часа за каждый уровень заклинателя, или пока они не возвращаются к волшебнику; после передачи своих результатов, глаз исчезает. Каждый глаз имеет AC 4, и левитирует на 12 норме передвижения. Он имеет всего 1 хитпоинт, одно попадание из любого оружия, или разрушительное заклинание уничтожает его. Успешное рассеивание магии уничтожает все глаза, попавшие в область поражения. В то время как индивидуальные глаза весьма хрупки, они маленькие и их трудно обнаружить, особенно в условиях плохой видимости типа темноты, тумана или дождя. Конечно, если глаза посланы в темноту, то очень возможно, что они могли бы попадать в стену или другое подобное препятствие и самоуничтожаться.
Когда волшебник создает глаза, он может дать им любой набор инструкций или распоряжений, которые он желает, но максимум из 25 слов. Принято, что любое знание, которым обладает волшебник, также известно и глазам, так что, если волшебник знает, как выглядит типичный Jakallian торговец, глаза также знают это. Типовые команды могли бы быть, "Окружите меня в диапазоне 400 ярдов и возвращайтесь, если вы обнаружите любых опасных существ", или "Разлетитесь и ищете городок Арвета; следуйте к нему в течении трех ходов, оставаясь вне поля зрения, а затем возвратитесь." Обратите внимание, что в первой команде, глаз возвращается только если он определяет существо, которое волшебник расценил бы как опасное: по-видимому, безвредный крестьянин, который на самом деле является полиморфированным драконом, не вызвал бы возвращение глаза. В любом случае, если глаз когда-либо отдалиться от волшебника больше чем на одну милю, он немедленно прекращает существовать. Однако, связь волшебника с глазом такова, что он не будет знать, был ли глаз разрушен или он просто вышел из диапазона.
Некоторые слова управления могут использоваться, чтобы определить направления. Например, "окружите меня" заставляет глаза, сформироваться в равномерное кольцо в любом обозначенном диапазоне, а затем двигаться вместе с волшебником. Когда глаза возвращаются или разрушены, остальное автоматически перемещаются, компенсируя недостаток. "Разлетитесь" заставляет глаза двигаться от волшебника во всех направлениях. Другие команды, которые могли бы быть полезны, включают обнаружение, формирование в некоторую линию, перемещение наугад в пределах некоторого диапазона, или слежка за некоторым типом

существа. Данжон Мастер – заключительный судья удачности указаний волшебника. Материальный компонент – горстка мраморных кристаллов.

Vile Venom Мерзкий Яд (Колдовство/Вызывание, Элементная Вода, Алхимия)

Источник: SaM

Дальность: 30 ярдов
Продолжительность: 1 час/уровень
Область воздействия: Специальная
Незаметность: +4
Видимый Признак: Малый визуальный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 5
Спасбросок: Специальная
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Используя это абсолютно злое заклинание, волшебник наносит небольшое количество смертельного яда непосредственно на любые лезвия оружия или другую поверхность в пределах области поражения. Заклинание создает одну дозу за каждый уровень заклинателя: одна доза достаточна, чтобы покрыть одно оружие размера S, типа кинжала или наконечника стрелы, три дозы могут покрывать оружие размера M, а пять доз могут покрыть оружие размера L. Остатки яда действуют в течении одного часа за каждый уровень заклинателя, хотя отравленные лезвия остаются такими только в течение 1d3 успешных нападений прежде чем яд сотрется. Потенция яда, зависит от уровня заклинателя, как показано ниже.

Уровень	**Время Начала**	**Сила**
9-й	2-12 раундов	20/1d3
12-й	2-5 раундов	25/2d4
15-й	1-2 раунда	30/2d6
18-й+	немедленно	Смерть/20

Если оружие, покрытое мерзким ядом Ваилдариена успешно поражает существо, жертва должна делать инстинктивную защиту против яда или получать первое повреждение, если заклинатель волшебник 12-го уровня, это было бы 25 единиц. (Естественно, это повреждение выше и вне любого вызванного оружием, которое вводит яд.) Даже если он преуспевает в инстинктивной защите, жертва все еще получает меньшее количество повреждения, соответствующее второму числу.
Вместо создания введенного яда (тот, который вводиться в тело через рану), волшебник может создать контактный яд. Поверхность около половины квадратного фута за каждый уровень заклинателя может быть затронута. Одного квадратного фута достаточно, чтобы покрыть ручку двери, эфес, ручку или захват сундука, или объект подобного размера. Контактный яд имеет те же самые эффекты как введенный яд, но жертва получает +2 премию при ее инстинктивной защите. Токсичность контактного яда исчезает в конце продолжительности заклинания.
Материальный компонент – маленький пузырек яда гигантской змеи.

Proofing versus Combustion Непроницаемость к Сгоранию (Защита, Элементный Огонь)

Источник: SaM

Дальность: Прикосновение
Продолжительность: Постоянный
Область воздействия: Специальная
Незаметность: +6
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 1 ход
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Известный огненный волшебник Далтим создал это заклинание несколько лет назад, чтобы защитить важные изделия или структуры против различных зажигательных заклинаний, с которыми он был знаком. Непроницаемость делает неодушевленный объект, почти непроницаемым к огню, давая затронутому изделию +3 премию к инстинктивным защитам против волшебного огня (включая дыхание дракона), и +6 премию к инстинктивным защитам против обычного огня. Это совокупно с премией инстинктивной защиты волшебного изделия, так что плащ защиты +4 мог иметь премию от +7 до +10 при любых инстинктивных защитах изделия против эффектов сгорания. Помните, что изделие подводит свою инстинктивную защиту на естественном броске 1, независимо от любых премий.

Затронутое изделие должно быть отдельным зданием или объектом, хотя оно может быть составлено из нескольких частей (например, комплект доспеха, катапульта, дома или повозки). На 9-ом уровне, волшебник может наложить его на одежду или маленький предмет мебели; на 12-ом уровне, на маленькое транспортное средство или большой предмет мебели; на 15-ом уровне, на маленькое здание или большое транспортное средство; на 18-ом уровне, на среднее здание или очень большое транспортное средство; и на 20-ом уровне или выше, на большое здание или небольшое укрепление. Персонаж полностью одетый в непроницаемую для огня одежду (большой плащ) получает +2 премию к инстинктивным защитам против огня.
Материальный компонент для непроницаемости против сгорания огнеупорный кирпич, сделанный из пепла, оставленного от огня феникса. Волшебники Мореплаватели часто используют это заклинание, чтобы защитить свои суда от враждебных огненных шаров и различных огнеметательных устройств.

Rusting Grasp Разъедающая Хватка (Изменение, Элементная Вода, Алхимия)

Источник: SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +4
Видимый Признак: Средний визуальный/обонятельный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 5
Спасбросок: Специальная
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Используя это заклинание, волшебник получает силу разъедать железные металлы и сплавы при прикосновении. Железо и железные сплавы типа стали, метеоритного железа, мифрила и адамантита затронуты, но благородные металлы типа золота, серебра и меди не подчинены ржавению. Любой железный металл, которого касается волшебник должен делать инстинктивную защиту изделия против дезинтеграции (обычно 17 или лучше на d20) или быть разрушенным. Волшебное оружие или доспех могут применять свою премию к инстинктивной защите, так что меч +3 получил бы +3 к своему броску. Другие волшебные металлические изделия могут получать от +1 до +6 премии, основываясь на оценке их силы Данжон Мастером.
Волшебник может использовать разъедающую хватку в бою, просто дотрагиваясь до металлического снаряжения персонажей или существ. Если он пробует касаться доспеха персонажа, волшебнику необходимо просто поразить небронированный АС противника. Если доспех не проходит инстинктивную защиту, разъедающая хватка навсегда уничтожает 2d4 единиц АС из-за коррозии. Например, латы +3 (базовый АС 0) могли бы быть уменьшены до базового АС от 2 до 8, если они проваливают свою инстинктивную защиту. Оружие более трудно схватить; волшебник должен сделать Силу Атаки против АС 4 (измененного Ловкостью противника) чтобы коснуться оружия. Если оружие подводит свою инстинктивную защиту, оно разрушено. Важное примечание: волшебник должен коснуться оружия а не подставиться под него! В отличие от разъедающего монстра, он не разъедает оружие, когда по нему попадают.
Против металлических существ, разъедающая хватка функционирует подобно заклинанию священника причинение серьезных ранений, которое причиняет 2d8+1 единиц повреждения в успешное нападение. Заклинание продолжается в течении одного раунда за каждый уровень, и волшебник может делать одно нападение прикосновения в раунд. Материальный компонент – антенна разъедающего монстра.

Tensers Destructive Resonance Резонанс Тенсера (Призывание/Трансформирование, Сила)

Источник: SaM

Дальность: 60 ярдов + 10 ярдов/уровень
Продолжительность: Мгновенный
Область воздействия: 1 объект
Незаметность: +4
Видимый Признак: Огромный звуковой, большой осязательный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 5
Спасбросок: Специальный
Сбивание с Ног: d12
Критические Попадания: Огромный (1-4 попадания) дробление

Когда это заклинание брошено, тонкий луч разрушительной голубой силы появляется из кончика пальца заклинателя, и ударяет в любой объект в пределах диапазона. Луч передает огромное количество энергии ударенному объекту, заставляя его спонтанно взорваться. Большие, массивные объекты имеют большее

количество потенциальной разрушительной энергии, чем маленькие легкие объекты, но чтобы его взорвать волшебник должен держать луч на большем объекте в течение более длительного времени.
Луч имеет два основных эффекта: Прежде всего, ударенный объект разрушен, если он подводит инстинктивную защиту изделия. Во-вторых, любое существо около разрушенного изделия переносит повреждение, пропорциональное весу взорванного изделия, плюс повреждение от взрыва 1d6 единиц за два уровня заклинателя. Существа, попавшие в радиус взрыва, могут делать попытку инстинктивной защиты против парализации с получением половины повреждения (1 единица за каждый уровень заклинателя), но базовое повреждение от взрыва не может быть уменьшено.

Вес (lb.)	**Резонанса Время**	**Базовое Повреждение**	**Взрыва Радиус**
1-5	Момент	1d8	2 фута
6-25	Момент	1d12	3 фута
26-100	Один раунд	1d20	5 футов
101-500	Два раундов	2d12	10 футов
501-2,000	Три раундов	3d12	15 футов

Объекты весом более 2,000 фунтов, просто слишком большие, чтобы взорваться. Живая плоть и очарованные объекты или изделия иммунны к разрушительному резонансу, но волшебник может захотеть использовать разрушительный резонанс Тенсера на объекте, носимом или несомом другим существом. Однако, если он делает это, жертва имеет право на инстинктивную защиту против заклинания, чтобы полностью отрицать эффект луча предотвращая любое повреждение, а затем получает половину повреждения против эффекта взрыва, даже если луч преуспевает во взрыве ее снаряжения.
Материальный компонент для этого заклинания – крошечный ювелирно созданный золотой шар с маленьким, окружающим его сменным кольцом, которое должно быть удалено, когда заклинание брошено.

Leomunds Hidden Lodge Скрытый Домик Леомунда (Изменение, Очарование/Обаяние)

Источник: SaM

Дальность: 20 ярдов
Продолжительность: 1d4 часы. + 1 час/уровень
Область воздействия: 30 кв. футов/уровень
Незаметность: от +7 до +10
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 2 хода
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

В большинстве отношений подобное заклинанию 4-го уровня Безопасное Укрытие Леомунда, это заклинание имеет одно существенное усовершенствование: защита отлично закамуфлирована, чтобы гармонировать с любым ландшафтом или средой. Она может появляться как валун размером с дом в скалистых или горных областях, дюной, пещеркой в маленьком ровном холмике, или даже могущественным деревом. Заклинание также скрывает все контрольные признаки обиталища, включая любой дым, свет или звук, выходящий изнутри домика. Существа или персонажи, которые исключительно хорошо чувствительны к своей среде (эльфы, друиды, рейнджеры и различные монстры сильваны) могут делать попытку инстинктивной защиты против заклинания, чтобы обнаружить скрытый домик, если они проходят от него в пределах 30 футов; все другие существа не могут найти убежище волшебника без помощи истинного наблюдения или подобной магии.
Во всех других отношениях, скрытый домик походит на Безопасное Укрытие Леомунда. Интерьер: пол, чистый и сухой, и все прочно построено из древесины, камня или земли. Оно безопасно против ветров до 100 миль в час, непроницаемо для обычных снарядов, и двери, окна и дымоход имеют возможность быть волшебными запертыми и охраняемыми заклинанием Тревоги. Простая обстановка включает до десяти постелей, маленький письменный стол, обеденный стол и скамьи, и необязательных невидимых слуг, чтобы обслуживать волшебника. (Если есть эти необязательные дополнительные заклинания, то они прибавляются к этому заклинанию, и Время исполнения увеличивается до одного часа и добавляют +3 модификатор к оценке незаметности.)
Материальные компоненты – квадратный кусок камня, порошок извести, несколько зерен песка, обрызганных водой, и щепка дерева, плюс раздробленный алмаз, стоящий по крайней мере 100 золотых. Если дополнительные заклинания должны быть включены, их материальные компоненты также требуются.

Improved Blink Улучшенное Мигание (Изменение, Измерение)

Источник: SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +2
Видимый Признак: Средний визуальный
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Естественно, это заклинание – усовершенствование мигания заклинания изменения 3-го уровня, позволяющего волшебнику переместить свое тело в любую точку в пределах 15 футов от своего текущего местонахождения. В отличие от заклинания низшего уровня, улучшенное мигание позволяет волшебнику выбрать точное время его скачка, точное место назначения, и ориентацию или положение по своему выбору. Например, волшебник, сражающийся с вражеским файтером мог бы исчезнуть как раз перед атакой файтера, появляясь затем непосредственно позади своего противника для ответного нападения. Если волшебник исчезает перед нападением, его враг автоматически промахивается, но существа с многократными нападениями могут быть способны к изменению позиции самостоятельно для другого замаха, если волшебник появляется в пределах досягаемости.
Если волшебник намеревается предпринять любое действие типа нападения, активирования заклинания, или использования волшебного изделия, он должен решить прежде, чем раунд начинается, будет ли он делать это прежде или после того, как он исчезнет. Если он действует прежде, чем он исчезает, он может быть подвергнут опасности нападения прежде, чем он заканчивает действие; он может хотеть продолжить свое действие, надеясь, что он не будет поражен, или он может прерывать свое действие, делая свое исчезновение в этом раунде. С другой стороны, если волшебник начинает свое действие после того, как он исчезает, инициативный модификатор его нападения или заклинания добавлен к времени его исчезновения, чтобы определить, когда он нападает.
Мигающий волшебник сражающийся с файтером решает исчезать до того, как файтер нападает, и затем бросать в него разряд молнии. Файтер выбрасывает измененные 6 на инициативу, так что волшебник ждет до 6, затем исчезает, и файтер автоматически промахивается. После этого, он начинает активировать свой разряд молнии, который имеет Время исполнения 3, поэтому заклинание потребует 9.
В системе инициативы из книги возможности игрока: Сражения и Тактика, волшебник должен вычесть 1, 2 или 3 фазы со времени своего мигания для быстрых, средних или медленных действий. Если бы файтер выше атаковал в его средней фазе, то волшебник мигнул бы в течение нападения файтера, а затем его разряд молнии (быстрое заклинание) уйдет на 1 фазу позже, с любыми другими медленными действиями.
Поскольку волшебник может выбирать место, куда он переместиться, он не может захотеть переместиться в подвижный объект, чтобы вынудить его посторонится, он должен исчезнуть в область, свободную от преград или препятствий. Если он пытается переместиться в подвижный объект, он окажется перемещенным в случайное место (будет использовать мигание по правилам 1d8 в PHB для определения, где он окажется).

Bind Undead Сдерживание нежити (Necromancy)

Источник: NEC

Дальность: 10 ярдов/уровень
Длительность: 2 раунда/уровень
Область воздействия: Одно существо-нежить/уровень
Компоненты: B, C, M
Время сотворения: 5
Спасбросок: Особый

Заклинание *bind undead* чрезвычайно эффективно против определенных видов нежити (на живых существ оно не действует). Это заклинание автоматически действует на всю указанную телесную нежить с HD 6+ или менее (включая гробовиков (*coffer corpses*), склепных тварей (*crypt things*), упырей, вурдалаков, больших гулей (*great ghuls*), гекуб (*huecuva*), мумии, все типы скелетов, детей Киусса (*sons of Kyuss*), умертвия и все виды зомби) без спасброска. Существо сворачивается в клубок (если под действием заклинания оказывается более одного существа, они все собираются в один тугой шар). Существа под действием заклинания становятся неподвижными и беспомощными, а их особые способности не работают, пока действие заклинания не закончится или пока заклинатель их не освободит. Диаметр такого клубка нежити обычно равен 2–3 футам на одно существо. Обычно этот «клубок костей» скатывают с обрыва, или разбивают о препятствие, или сжигают

в огне, или переправляют к врагам, где заклинатель прерывает действие заклинания, освобождая нежить для драки.
На бестелесную нежить (такую как привидения и призраки) и всю нежить с HD 7 и выше, которая не изгоняется «особо» (включая вампиров и личей), заклинание *bind undead* действует просто как заклинание *slow*. Эта нежить имеет спасбросок против заклинания. Заклинание *bind undead* не действует на «особую» нежить. Материальным компонентом заклинания служит кость любого существа, которую волшебник держит в левой руке во время действия заклинания.

Bone Blight Разрушение костей (Necromancy/Alteration)

Обратимое
Источник: NEC

Дальность: 30 ярдов **Компоненты: В, С, М**
Длительность: Постоянная **Время сотворения: 5**
Область воздействия: Одно существо **Спасбросок: Отриц.**

Это проклятие медленно разрушает здоровые кости любого выбранного существа в пределах действия заклинания. Существо должно сделать спасбросок против заклинания. В случае неудачи все кости существа начинают медленно растворяться, постепенно превращая его в дрожащую массу бесформенной плоти. Кроме странного ощущения зуда и покалывания во время чтения заклинания, жертва не чувствует заклинания сразу (что делает заклинание еще более коварным). За короткое время (с момента сотворения заклинания и до конца первых суток) кости жертвы становятся очень хрупкими, что значительно повышает ее уязвимость при ломающих атаках или падениях. В подобных случаях объект заклинания получает двойные повреждения. К концу первых суток hp жертвы уменьшаются на 20%.
В средний срок (1d6+1 день от времени сотворения заклинания) жертва страдает от частых и болезненных переломов. Любая атака колющим и рубящим оружием наносит двойные повреждения, а ломающие атаки наносят четырехкратные повреждения. К концу этого периода hp жертвы уменьшаются на 60%. На последнем этапе действия заклинания кости жертвы растворяются, позвоночник и череп разрушаются, и жертва умирает медленной и мучительной смертью.
На тело жертвы этого заклинания не действует обычное лечение. Магическое лечение (заклинания или лечебный бальзам) отдаляет последний этап действия заклинания, но не может полностью остановить процесс разрушения костей. Каждые 10 hp магического лечения продлевают жизнь жертвы на среднем этапе действия заклинания на одни сутки. Медленное разрушение костей может быть остановлено только успешным заклинанием *dispel magic* или заклинаниями *remove curse, cure disease, limited wish, wish, heal* или *restoration*. После снятия заклинания, потерянные hp могут быть восстановлены обычным лечением или магическими способами.
Обратное заклинание, *bone growth*, сразу же прекращает действие *bone blight* и медленно (за 1–6 дней) восстанавливает весь урон, нанесенный этим заклинанием. Заклинание *bone growth* также можно использовать для сращения обычных переломов, ускоряя обычный процесс срастания костей. Небольшие компрессионные переломы излечиваются за день, а более серьезные переломы (такие как перелом ноги или позвоночника) срастаются за 1–4 дня (если пациент соблюдает постельный режим; в противном случае время лечения удваивается). Заклинание не действует на раны или повреждения мягких тканей, включая порезы и растяжения; оно также не исправляет смещение костей при лечении.
Оба варианта заклинания действуют только на живых существ и не дают результатов при чтении на нежить. Материальным компонентом заклинания *bone blight* служит капля царской водки, а *bone growth* – капля молока.

Graft Flesh Пересадка плоти (Necromancy/Alteration)

Источник: NEC

Дальность: 0 **Компоненты: В, С, М**
Длительность: Особая **Время сотворения: 5**
Область воздействия: Один человек, человекоподобный или гуманоид **Спасбросок: Нет**

С помощью этого заклинания волшебник может пересадить свежеполученную плоть на тело реципиента, восстанавливая потерянную конечность, либо в качестве маскировки. Длительность действия ограничена только совместимостью пересаженных чужих тканей с телом. Ткань от тела самого реципиента (например, пострадавшая конечность) с помощью этого заклинания может быть навсегда приращена заново. Если же пересаженная конечность была взята у свежего трупа, максимальная длительность заклинания составит 1 день на уровень заклинателя. Это заклинание действует только на мускульные и скелетные ткани; оно не может быть использовано для пересадки органов или приращения дополнительных придатков (например, лишней руки).
Заклинание *graft flesh* может также замаскировать субъект заклинания (возможно, самого заклинателя) с помощью тканей, взятых у трупа. Субъект приобретает внешность умершего, но изменение остается поверхностным. У реципиента остается его собственный голос, знания, заклинания и все другие способности. Более того, субъект заклинания не приобретает никаких физических или сенсорных способностей, связанных с его новой внешностью (например, заклинание не может повысить физическую силу или восстановить зрение). Такая маскировка действует в течение 1 дня на уровень заклинателя.
На время действия заклинания пересаженная плоть становится в буквальном смысле продолжением тела реципиента (однако эта плоть излучает слабую ауру некромантии). Реципиент полностью контролирует пересаженные ткани, как свои собственные. При прекращении действия заклинания пересаженные ткани постепенно мертвеют и в итоге отпадают. Прервать действие заклинания может успешное заклинание *dispel magic*.
Заклинание *graft flesh* действует только на живых людей, человекообразных или гуманоидов. Материальным компонентом заклинания служит пострадавшая конечность реципиента или подходящая замена, взятая у свежего трупа (умершего не ранее чем 1 день на уровень заклинателя назад). Пересаженные ткани должны быть взяты у существа того же вида, что и реципиент. Заклинание *graft flesh* не может использоваться в сочетании с другими заклинаниями (такими как *embalm* или *spirit bind*), которые используются для сохранения трупа. После окончания действия заклинания пересаженные ткани полностью разлагаются и не могут быть использованы в дальнейшем.

6й Уровень

6й уровень (PHB)

Antimagic Shell (Abjuration) Антимагическая оболочка (Отречение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Диаметр 1 фут/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Посредством этого заклятья волшебник окружает себя невидимым барьером, который движется вместе с ним. Пространство внутри барьера полностью непроницаемо для любой магии и эффектов магических заклятий, что предотвращает проникновение заклятий или их воздействия. Подобным образом, он не допускает функционирования в своих пределах любых магических предметов или заклятий. Область также непроницаема для дыхательного оружия, атак взглядом или голосом, и для подобных особых форм атак. Антимагическая оболочка также отгораживает очарованных, вызванных, или заколдованных существ. Тем не менее, она не может оказывать давление на любое существо, удерживаемое ей на расстоянии; любая попытка этого создаёт заметное давление на барьер, и при его продолжении давление сломает заклятье. Обычные существа (просто встречный тролль, а не заколдованный, к примеру) могут заходить внутрь области, как и нормальные снаряды. Кроме того, хотя магический меч не работает магически в этой области, он всё ещё меч. Помните, что существа, находящиеся на своём родном плане, считаются за обычных существ. Так, на Стихийном Плане Огня случайно встреченная огненная элементаль не будет удерживаться в стороне этим заклятьем. Артефакты, реликвии, и существа со статусом начиная от полубога не подвержены магии смертных, как эта.
Если заклинатель окажется крупнее, чем область, окружённая барьером, части этой персоны могут оказаться открытыми, если так решит DM. Заклятье *развеять магию (dispel magic)* не снимает заклятья; заклинатель может остановить его по команде.

Bigby's Forceful Hand (Evocation) Сильная рука Бигби (Воплощение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Сильная рука Бигби – усиленная версия *преграждающей руки Бигби (Bigby's interposing hand)*. Заклятье создаёт руку размером с человека (5 футов) или колоссального размера (21 фут), которая позиционирует себя между заклинателем и выбранным оппонентом. Эта бестелесная рука передвигается, оставаясь между ними, независимо от действий заклинателя и того, как оппонент пытается её обойти. Однако, сильная рука также толкает оппонента. Эта сила может оттолкнуть существо с весом в 500 фунтов или меньше, замедлить передвижение до 10 футов за раунд, если вес существа находится между 500 и 2,000 фунтов, или замедлить передвижение на 50%, если существо весит больше 2,000 фунтов.
Существо отталкивается до предела дальности, или пока не будет прижато к неподдающейся поверхности. Сама по себе рука не наносит повреждения. Сильная рука имеет Класс Брони 0, столько хит поинтов, сколько заклинатель при полном здоровье, и исчезает, будучи уничтоженной. Заклинатель может приказать ей отступить (отпустить пойманного оппонента, например), или приказать ей исчезнуть.
Материальный компонент – перчатка.

Chain Lightning (Evocation) Цепная молния (Воплощение)

Дальность:	**40 ярд. + 5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**1/2**

Это заклятье создаёт электрический разряд, который начинается в виде одного удара молнии шириной в 2 и 1/2 фута, начинающегося от кончиков пальцев заклинателя. В отличие от заклятья *молния (lightning bolt)*, цепная молния сначала бьёт одного оппонента, затем создаёт разряды с группами других объектов и существ в пределах дальности, теряя энергию с каждым прыжком.
Разряд изначально наносит 1d6 пунктов повреждения за уровень заклинателя, до максимума в 12d6 (половина этого повреждения, если объект или существо сделает успешный спасительный бросок против заклятья). После первого удара, молния создаёт дугу к следующему ближайшему объекту или существу. Каждый прыжок уменьшает силу молнии на 1d6. Каждое попавшее под удар существо или объект получает спасительный бросок против заклятья. Успех в этом спасении показывает, что существо терпит только половину повреждения от разряда.
Цепь может нанести столько ударов (включая первый объект или существо), сколько заклинатель имеет уровней, хотя каждое существо или объект могут попасть под удар лишь однажды. Так, разряд созданный волшебником 12-го уровня может нанести до 12 ударов, причиняя меньше повреждения с каждым ударом. Разряд продолжает перемещаться, пока он не нанесёт удар по нужному числу объектов или существ, пока он не ударит в объект, который заземлит его (соединяющиеся железные прутья большой клетки или камеры, большой бассейн жидкости, и т.д.), или пока для удара не останется больше объектов или существ.
При проведении дуг цепной молнии направление не играет роли. Расстояние следует учитывать – дуга не может превышать дальность заклятья. Если это единственная возможность, что дуга превышает дальность заклятья, разряд уходит в пустоту. Существа с иммунитетом к электричеству могут попасть под удар, даже если они получат повреждения. Имейте в виду, что цепь может создать разряд с заклинателем!
Материальный компонент – клочок меха, кусочек янтарной, стеклянной, или кристаллической палочки, и по одной серебряной булавке за каждый уровень опыта заклинателя.

Conjure Animals (Conjuration/Summoning) Призвать животных (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Радиус 30 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *призвать животных* позволяет волшебнику создать магически одно или большее число млекопитающих для атаки своих оппонентов. В случае случайного определения, суммарный Хит Дайс млекопитающих не может превысить его удвоенный уровень, или при вызове определённого типа животного (смотрите *Dungeon Master Guide*) – его уровень. Так, волшебник 12-го уровня может призвать двух случайных млекопитающих с 12 Хит Дайсами, четырёх с 6 Хит Дайсами, шесть с 4 Хит Дайсами, восемь с 3 Хит Дайсами, двенадцать с 2 Хит Дайсами, или 24 с 1 Хит Дайсом каждое. Считайте каждый +1 хит поинт существа как 1/4 Хит Дайса; так, существо с Хит Дайсом 4+3 считается за существо с Хит Дайсом 4 и 4/3. Заколдованные животные остаются на один раунд за каждый уровень призвавшего их волшебника, или пока не будут убиты. Они следуют словесным командам заклинателя. Заколдованные животные неизменно атакуют оппонентов волшебника, но они сопротивляются их использованию для другой цели.

Contingency (Evocation) Неожиданность (Воплощение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья волшебник может наложить на себя ещё одно заклятье так, чтобы оно вступало в силу при условии, указанном во время исполнения заклятья *неожиданность*. Заклятье *неожиданность* и другое заклятье исполняются одновременно (указанный один ход исполнения – сумма времени для обоих). Заклятье, приводимое в действие указанной неожиданностью, должно действовать на персону волшебника (*падение пером (feather fall), левитация (levitate), летать (fly), симулировать смерть (feign death)*, и т.д.) и быть заклятьем уровня, не превышающего 1/3 уровня опыта заклинателя (округлённого к меньшему), но не выше 6-го уровня.

Уровень заклинателя	**Уровень заклятья при неожиданности**
12-14	4-ый
15-17	5-ый
18+	6-ой

В любой момент на заклинателя может быть наложено только одно заклятье *неожиданности*; если исполняется второе, то первое (если оно по-прежнему активно) отменяется. Условия срабатывания заклятья должны быть понятными, хотя они могут быть скорее общими. Например, заклятье *неожиданность* исполненное с заклятьем *воздушная вода (airy water)* может предписывать, что когда волшебник нырнёт или другим образом поглотится водой или подобной жидкостью, *воздушная вода* мгновенно вступит в силу. Или неожиданность может вызвать эффект заклятья *падение пером (feather fall)*, как только волшебник пролетит больше 2 футов. Во всех случаях, неожиданность немедленно приводит к действию второе заклятье, последнее "исполняется" мгновенно в случае предписанных обстоятельств. Имейте в виду, что если предписаны сложные или запутанные условия, весь комплекс заклятий (заклятье *неожиданность* и сопутствующая магия) может не сработать при вызове.
Материальные компоненты для этого заклятья – (вдобавок к сопутствующему заклятью) ртуть на 100 gp и ресница людоеда-мага (ogre mage), ки-рина (ki-rin), или подобного существа, использующего магию. Кроме этого, для заклятья потребуется статуэтка волшебника из слоновой кости (которая не уничтожается, хотя подвергается износу и повреждениям), которую заклинатель должен носить с собой, чтобы заклятье *неожиданность* выполнило своё действие при вызове.

Control Weather (Alteration) Управлять погодой (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4d6 часов**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**4d4 квадр. мили**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *управлять погодой* позволяет волшебнику изменить погоду в локальной местности. Заклятье влияет на погоду на время в 4d6 часов на области в 4d4 квадратные мили. Для исполнения заклятья требуется один ход, и ещё дополнительно 1d4 хода для того, чтобы проявилось состояние погоды. Текущее состояние погоды

определяется мастером, в зависимости от климата и времени года. Состояние погоды имеет три компонента: осадки, температура, и ветер. Заклятье может изменить эти условия в соответствии со следующей таблицей. Заголовки прописными буквами представляют существующие погодные условия. Маленькие заголовки ниже каждого прописного заголовка – новые условия, которые может вызвать заклинатель, исходя из текущего состояния. Кроме того, заклинатель может управлять направлением ветра. Например, ясный и тёплый день при помощи умеренного ветра можно сделать неясным, жарким, и безветренным. Противоречия невозможны – туман и сильный ветер, например. Многократное *управление погодой* можно использовать в последовательности.

Осадки	**Температура**	**Ветер**
ЯСНАЯ ПОГОДА	ЖАРКО	БЕЗВЕТРЕННО
Очень ясно	Знойный жар	Мёртвый штиль
Лёгкие облака или неясно	Тепло	Лёгкий ветер
ЧАСТИЧНАЯ ОБЛАЧНОСТЬ	ТЕПЛО	Умеренный ветер
Ясная погода	Жарко	УМЕРЕННЫЙ ВЕТЕР
Облачно	Прохладно	Безветренно
Туман/Лёгкий дождь/Небольшой град	ПРОХЛАДНО	Сильный ветер
Слякоть/Лёгкий снег	Тепло	СИЛЬНЫЙ ВЕТЕР
ОБЛАЧНО	Холодно	Умеренный ветер
Частичная облачность	ХОЛОДНО	Шторм
Сильная облачность	Прохладно	ШТОРМ
Туман	Арктический холод	Сильный ветер
Тяжёлый дождь/Крупный град		Буря
Сильная слякоть/Тяжёлый снег		БУРЯ
		Шторм
		Ураган-тайфун

Материальный компонент для этого заклятья – горящий ладан и кусочки земли и дерева, смешанные в воде. Конечно, заклятье действует только в местах с соответствующими климатическими условиями.

Death Fog (Alteration, Evocation) Смертоносный туман (Изменение, Воплощение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1d4 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Два 10-фт. куба/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Сотворение заклятья *смертоносный туман* создаёт область плотного тумана, обладающего высокой кислотностью. Испарения смертельны для живого, поэтому попавшая в него растительность погибнет – трава и подобные маленькие растения за два раунда, кусты и подлесок за четыре, маленькие деревья за восемь, и большие деревья за 16 раундов. Животные без иммунитета к кислоте терпят повреждения в соответствии длительностью пребывания в испарениях смертоносного тумана, следующим образом:
1-ый раунд: 1 пункт
2-ой раунд: 2 пункта
3-ий раунд: 4 пункта
4-ый и каждый последующий раунд: 8 пунктов
Во всём остальном смертоносный туман напоминает заклятье 2-го уровня *облако тумана (fog cloud)*: клубящиеся, волнующиеся испарения, которые могут быть согнаны только очень сильным ветром. Любое существо, пытающееся пройти через смертоносный туман, продвигается со скоростью в 1 фут за единицу нормального передвижения за раунд. Заклятье *порыв ветра (gust of wind)* не действует на него, но огненный шар, удар пламенем, или стена огня могут сжечь его за один раунд.
Материальные компоненты – щепотка толчёного сушёного гороха, измельчённое копыто животного, и сильная кислота любого вида (включая концентрированный уксус или кристаллы кислоты), которую надо достать у алхимика.

Death Spell (Necromancy) Смертоносное заклятье (Некромантия)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**30-футовый куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется *смертоносное заклятье*, оно мгновенно и безвозвратно расправляется с жизненной силой существ в области. Этих существ нельзя вернуть или воскресить, но сражённого таким способом индивидуума можно возвратить посредством заклятья *желание (wish)*. Количество существ, которых можно убить – функция их Хит Дайса.

Максимальное число Хит Дайса существ	**Существ под воздействием**
Ниже 2	4d20
От 2 до 4	2d20
От 4+1 до 6+3	2d4
От 6+4 до 8+3	1d4

Если *смертоносным заклятьем* атакованы существа с разными Хит Дайсами, бросьте кубики (4d20) чтобы определить, сколько существ с Хит Дайсом меньше 2 попало под воздействие. Если выброшенное число на самом деле больше реального числа существ ниже 2 Хит Дайсов, прибавьте остаток броска к существам с большим Хит Дайсом, посмотрев следующую таблицу:

Хит Дайс существ	**Коэффициент преобразования (КП)**
Ниже 2	1
От 2 до 4	2
От 4+1 до 6+3	10
От 6+4 до 8+3	20

Другими словами, из броска 4d20 вычтите число существ с Хит Дайсом меньше 2 (эти существа погибают). Если остались пункты от броска 4d20, вычтите из них по 2 за каждое существо с Хит Дайсом от 2 до 4 (эти существа тоже погибают). Если и это не использовало весь бросок 4d20, вычтите 10 за каждое существо с Хит Дайсом от 4+1 до 6+3, и т.д. Остановитесь, когда все существа будут мертвы, использован весь бросок 4d20, или остаток меньше половины КП любого из оставшихся существ (если остаток составляет половину или большую часть от КП существа, оно погибает).

Например, смешанная группа из 20 гоблинов (goblins), восьми гноллов (gnolls), и четырёх людоедов (ogres), ведомых великаном холмов (hill giant) поймана в области *смертоносного заклятья*. Бросок 4d20 даёт в сумме 53 пункта; 20 из них уничтожают гоблинов (20 x 1 КП), 16 убивают гноллов (8 x 2 КП), и оставшиеся 17 убивают двух людоедов (10 пунктов чтобы убить одного людоеда, и оставшихся 7 пунктов хватает чтобы убить ещё одного людоеда). Два других людоеда, и великан холмов остаются невредимыми.

Смертоносное заклятье не действует на ликантропов, неупокоенных существ, или существ с других планов, отличных от Главного Материального.

Материальный компонент этого заклятья – раскрошенная чёрная жемчужина с минимальной стоимостью в 1,000 gp.

Demishadow Magic (Illusion/Phantasm) Магия полутени (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**60 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье похоже на заклятье 5-го уровня *магия тени (shadow magic)*, но это заклятье позволяет исполнять частично реальные заклятья воплощения 4-го и 5-го уровней (*конус холода (cone of cold), стена огня (wall of fire), стена льда (wall of ice), убийственное облако (cloudkill)*, и т.д.). Если магия будет распознана как магия полутени (если успешен спасительный бросок), повреждающие заклятья наносят только 40% от нормального повреждения, минимум по 2 пункта с кубика повреждения. Убийственное облако магии полутени поражает существ с Хит Дайсом меньше 2 и наносит 1d2 пункта повреждения за раунд.

Disintegrate (Alteration) Дезинтеграция (Изменение)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**1 существо или 10 x 10 x 10-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье заставляет материю исчезнуть. Оно действует даже на материю (или энергию) магического происхождения, такую как сильная рука Бигби, но не как шар неуязвимости или антимагическая оболочка. Дезинтеграция мгновенна, и её эффект перманентен. Можно воздействовать на любое одно существо, даже на неупокоенного. Это заклятье может стереть до куба в 10 футов x 10 футов x 10 футов неживой материи. Заклятье создаёт тонкий зелёный луч, который заставляет попавшую под него материю засветиться и исчезнуть, оставив следы мелкой пыли. Успешно спасшиеся против заклятья существа избегают луча (материальные предметы сопротивляются магии) и не попадают под его воздействие. Эффект распространяется только на первый поражённый объект или существо.
Материальные компоненты – магнитный камень и щепотка пыли.

Enchant an Item (Enchantment, Invocation) Зачаровать предмет (Чары, Призывание)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**1 предмет**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье должно использоваться волшебником, собирающимся создать магический предмет. Заклятье *зачаровать предмет* подготавливает объект к приёму магии. Предмет должен подходить по следующим критериям: 1) он должен быть в хорошем и целом состоянии; 2) предмет должен быть наиболее высококачественным, с учётом его природы, т.е. сделанный из материала высшего качества высококлассной работой; и 3) его стоимость или цена должна отражать второй пункт, и в большинстве случаев стоимость материалов предмета должна превышать 100 gp. С учётом пункта 3, эти критерии не подойдут к таким предметам как верёвки, кожаные изделия, одежда, и гончарная посуда, которые не украшены вышивкой, камнями, резьбой, или гравировкой. Однако, если подобную работу или материалы можно добавить к предмету не ослабляя и не нарушая его обычных функций, то на такой предмет можно будет наложить чары. У волшебника должен быть доступ к мастерской или лаборатории, которая оборудована надлежащим образом, и где можно экранировать постороннюю магию. Любой магический предмет, не относящийся к процессу изготовления (такой как большинство защитных устройств), и находящийся в 30 футах от материалов – источник загрязняющей магии, разрушающей процесс.
Заклинатель должен прикоснуться к подготавливаемому предмету. Это прикосновение должно быть непрерывным во время исполнения, которое составляет в основе 16 часов плюс дополнительно 8d8 часов (так как волшебник не может работать больше восьми часов в день, и заклятье ускорить (haste) или другие заклятья никак не смогут изменить требуемое время, это фактически означает, что время исполнения этого заклятья – два дня + 1d8 дней). Вся работа должна быть непрерывной, и во время периодов отдыха зачаровываемый предмет не должен отдаляться от заклинателя больше чем на 1 фут; если это произойдёт, всё заклятье будет нарушено, и должно быть начато заново (Имейте в виду, что во время периодов отдыха нельзя исполнять абсолютно никакой другой формы магии, и волшебник должен находиться в тишине и изоляции, или наложение чар пойдёт прахом).
В конце заклятья, заклинатель будет знать, что предмет готов к последнему испытанию. Тогда он произнесёт последний магический слог, и если предмет сделает успешный спасительный бросок (точно такой же, как у волшебника) против заклятья, то заклятье завершено. Бонусы заклинателя к спасительным броскам также применяются и к предмету, вплоть до +3. Результат 1 на броске 1d20 всегда означает неудачу, независимо от модификаций. Как только заклятье завершено, волшебник может начать помещать в предмет желаемое заклятье. Заклятье, которое он собирается разместить, должно быть исполнено за 24 часа или подготовительное заклятье угаснет, и предмет придётся зачаровывать заново.
Каждое последующее заклятье, накладываемое на предмет несущий заклятье *зачаровать предмет*, требует для исполнения 2d4 часа за уровень заклятья. И снова, в период сотворения волшебник должен касаться предмета, и в период отдыха он всё время должен находиться в пределах 1 фута от его персоны. Эта

процедура истинна для всех дополнительных заклятий, размещаемых на предмете, и каждое последующее заклятье должно начинаться в пределах 24 часов от предыдущего, даже если предыдущее заклятье потерпело неудачу.
Никакая магия на предмете не является постоянной, если заклятье постоянство (permanency) не будет использовано как завершающий штрих. Это всегда несёт 5% опасность выкачивания у волшебника исполняющего заклятье 1 пункт Здоровья. Также, хотя возможно определить успех основного заклятья (*зачаровать предмет*), работают ли последующие заклятья сказать не удастся, так как каждое делает спасительный бросок такого же рода, что совершал и сам предмет. Естественно, заряжаемый предмет – жезл, посох, волшебная палочка, *копьё молнии, кольцо желаний,* и т.д. – нельзя сделать вечными. Для наложения чар на подготовленный предмет или сотворение на него заклятий нельзя выполнить магическими устройствами, но свитки для этой цели могут подойти.
Материалы, требуемые для этого заклятья, варьируются в зависимости от природы зачаровываемого предмета и накладываемой на него магии. Например, для *плаща перемещения* могут потребоваться шкуры перемещающихся зверей, меч, предназначенный для убийства драконов может потребовать кровь и какую-нибудь другую часть дракона того типа (тех типов), против которого он будет эффективен, и *кольцо стреляющих звёзд* может нуждаться в кусочках метеоритов и рогах ки-рина. Эта специфика, как и другая информация, имеющая отношение к этому заклятью, определяется мастером и должна быть открыта или исследована в процессе игры.

Ensnarement (Conjuration/Summoning) Поимка (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполнение этого заклятья производит опасное действие: заманивает могучее существо с другого плана в специально подготовленную ловушку, где оно будет удерживаться, пока не согласится выполнить одну услугу в обмен на свободу от заклятья *поимка*. Тип существа должен быть известен и указан, и если оно имеет особое, верное, или данное имя, оно должно быть использовано при исполнении заклятья *поимка*. Заклятье даёт знать об открываемом проходе похожем на врата, на плане того существа. Делается особый спасительный бросок чтобы определить, опознало ли существо природу прохода как ловушку, или поверило, что это врата. Чтобы спастись, существо должно выбросить на 1d20 значение своего Интеллекта или меньше. Значение модифицируется разницей между Интеллектом существа и заклинателя. Если большее значение у существа, разница вычитается из броска на спасение. Если большее значение у заклинателя, разница прибавляется к броску.
Если спасительный бросок успешен, существо игнорирует созданный заклятьем проход, и заклятье оканчивается. Если спасительный бросок не прошёл, существо входит в портал и попадает в ловушку. Будучи пойманным, существо с другого плана может свободно атаковать поймавшего его волшебника, если тот не создал защитного круга. Такие круги могут быть временными (начерченными рукой) или постоянными (выложенными или вырезанными). Даже с такой защитой, отловленное существо может вырваться и свершить своё отмщение заклинателю.
Нарисованный рукой круг имеет базовую вероятность несрабатывания в 20%, когда выложенный или вырезанный имеет базу в 10% (и только для первого использования, чтобы определить правильность проверенной работы). Базовая вероятность модифицируется разницей между комбинированным значением Интеллекта и уровня опыта волшебника, и Интеллектом и уровнем опыта или Хит Дайсом пойманного существа. Если у заклинателя сумма больше, эта разница, выраженная в процентах вычитается из шанса существа вырваться. Если большая сумма у существа, эта разница добавляется к его шансу вырваться на свободу.
Шанс можно снизить аккуратной подготовкой круга. Если начерченный рукой круг рисуется более долгий период времени, при использовании специально приготовленных красителей (стоимостью 1,000 gp за ход рисования), шанс вырваться на свободу снижается на 1% за каждый ход потраченный на подготовку. Это может свести базовый шанс до 0%.
Аналогично, выложенная или вырезанная конструкция может быть доведена до вероятности освобождения существа в 0%, путём инкрустации различными металлами, минералами, и т.д. На это потребуется времени не меньше одного полного месяца и прибавит к основной стоимости инкрустации или вырезания круга в камне не менее 50,000 gp. Любой разрыв в круге испортит его работоспособность, и позволит существу

автоматически вырваться. Даже соломинка, упавшая через черту магического круга, уничтожит его силу. К счастью, существо внутри не может просто взять и положить соломинку на нарисованную защиту, так как магия барьера полностью предотвращает это.
Если оно надёжно поймано, существо можно удерживать сколько пожелает заклинатель (помните об опасности нарушения защиты!). Существо не может покинуть круг, и ни одна из его атак или сил не пройдёт сквозь барьер. Заклинатель может предлагать оплату, использовать обещания, или делать угрозы чтобы получить ровно одну услугу от пленного существа.
Затем DM присвоит значение сказанному волшебником пойманному существу, меняющееся от 0 до 6 (где 6 – самое стимулирующее). После этого данный рейтинг вычитается из значения Интеллекта существа. Если существо сделает успешную проверку изменённого Интеллекта, оно откажет в услуге. 24 часа спустя можно сделать новые предложения, предложить оплату, и т.д., или использовать старые, пока Интеллект существа из-за его заточения не упадёт до 1. Это можно повторять пока существо не пообещает служить, пока оно не вырвется на свободу, или пока заклинатель не решит избавиться от него путём некоторого заклятья. На невозможные требования или на необоснованные приказы согласие не будет дано никогда.
Как только выполнена единственная услуга, существу потребуется только проинформировать об этом заклинателя, чтобы мгновенно уйти туда, откуда оно явилось. Позже, существо может искать мести.

Extension III (Alteration) Продление III (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье такое же, как и заклятье 4-го уровня продление I (extension I), за исключением того, что оно продлевает заклятья с 1-го по 3-ий уровень в два раза, и заклятья 4-го и 5-го уровня на 50%.

Eyebite (Enchantment/Charm, Illusion/Phantasm) Острый глаз

Дальность:	**20 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд. /3 уровня**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *острый глаз* даёт заклинателю возможность просто встретиться взглядами с существом и произнести одно слово, чтобы вызвать эффект. Атака взглядом – дополнение ко всем другим атакам, положенным волшебнику. Волшебник выбирает одну из четырёх возможных зрительных атак в момент исполнения заклятья, и эту атаку нельзя изменить. Например, волшебник 12-го уровня выбравший *страх*, будет иметь четыре возможности произвести атаку взглядом вызывающую страх, по одной за каждый раунд продолжительности заклятья. Любая атака взглядом аннулируется успешным спасительным броском против заклятья, с поправками за Мудрость. Четыре эффекта заклятья такие:
Очаровать: Волшебник может очаровать одну персону или монстра взглядом, произнеся единственное слово. Эффект делает очарованного субъекта абсолютно лояльным и покорным воле заклинателя, даже до порога личной угрозы. Во всём остальном он такой же, как у заклятья *очаровать монстра (charm monster)*. Все существа отличные от людей, полулюдей, и человекоподобных спасаются с бонусом +2.
Страх: Волшебник может вызвать страх взглядом, сказав одно слово. Субъект бежит в слепом ужасе 1d4 раунда. После этого, существо отказывается встретиться лицом к лицу с заклинателем, съёживается или удирает в ближайшее укрытие, если часто сталкивается с ним (50% шанс каждого варианта). Последний эффект длится один ход за уровень заклинателя. Эта атака может быть аннулирована заклятьями, перебарывающими страх.
Болезнь: Эта сила даёт волшебнику возможность просто посмотреть, сказать слово, и вызвать внезапную боль и жар в теле субъекта. Существа со значениями способностей действуют с половиной эффективности; другие наносят физическими атаками только половину повреждения. Передвижение – с половиной нормальной скорости. Субъект поражается на один ход за уровень заклинателя, после чего все способности возвращаются со скоростью одного пункта за ход полного отдыха, или один пункт за час умеренной активности. Эффекты нельзя снять заклятьями *лечить болезнь (cure disease)* или *лечение (heal)*, но заклятье *снять проклятье*

(remove curse) или успешное применение заклятья *развеять магию (dispel magic)* будет эффективным. Существа отличные от людей, полулюдей, и человекоподобных спасаются против этой атаки с бонусом +2.
Сон: Волшебник может заставить любого индивидуума погрузиться в коматозную дремоту, посредством взгляда и одного слова, если субъект не сделает спасительный бросок против заклятья. Существа, подверженные заклятью *спать (sleep)* 1-го уровня спасаются с пенальти -2. Попавшее под воздействие существо нужно встряхнуть или по-другому привести в чувство.
Во всех случаях атака взглядом имеет фактор скорости 1. Заклятье не действует ни на каких неупокоенных, и не распространяется дальше плана заклинателя. Помните, заклинатель подвержен эффектам его отражённого взгляда и ему позволены соответствующие спасительные броски. В случае отражённого *чарующего* взгляда, заклинатель будет парализован пока эффект не сойдёт, или не будет поборен.

Geas (Enchantment/Charm) Цель (Чары/Очарование)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *цель* помещает магический приказ существу (обычно человеку или человекоподобному) выполнить некоторую службу, или воздержаться от некоторых действий или курса поведения, как пожелает заклинатель. Существо должно быть разумным, в сознании, со своей собственной волей, и способным понимать заклинателя. Хотя цель не может принудить существо убить себя или выполнить действие, которое, скорее всего, приведёт к смерти, она может установить любой другой ход действий. Наделённое целью существо должно следовать данным инструкциям, пока цель не будет достигнута. Неудача сделать это заставит существо заболеть и умереть за 1d4 недели. Уклонение или искажение инструкций вызывает соответствующую потерю пунктов Силы, пока отклонение не прекратится. Цель можно отменить заклятьем *желание (wish)*, но заклятья *снять проклятье (remove curse)* или *развеять магию (dispel magic)* не снимут её. Ваш DM может указать любые дополнительные детали цели, так как её исполнение и осуществление сложно, и неверно сотворённая цель игнорируется.

Glassee (Alteration) Прозрачность стекла (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Посредством этого заклятья волшебник может сделать сектор металла, камня, или дерева прозрачным для его глаза как стекло, или даже превратить его в прозрачный материал, как описано ниже. Обычно, заклятье *прозрачность стекла* может сделать прозрачными до 4-х дюймов металла, до 6-ти дюймов камня, и до 20-ти дюймов дерева. Заклятье не работает на свинце, золоте, или платине. Волшебник может захотеть, чтобы прозрачность стекла действовала только на него на время продолжительности заклятья, или он может в действительности создать прозрачную область, одностороннее окно, в материале. Каждый случай даёт область обзора 3 фута в ширину на 2 фута в высоту. Если создаётся окно, оно обладает прочностью оригинального материала.
Материальный компонент заклятья – маленький кусочек кристалла или стекла.

Globe of Invulnerability (Abjuration) Шар неуязвимости (Отречение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**5-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создаёт вокруг заклинателя неподвижную, слабо мерцающую магическую сферу, которая не пропускает вовнутрь любые эффекты заклятий 1-го, 2-го, 3-го, и 4-го уровней. Так, область воздействия любого такого заклятья не включает область шара неуязвимости. К этому относятся врождённые подобные

заклятьям способности и эффекты устройств. Тем не менее, из магической сферы можно исполнить заклятье любого типа; заклятья проходят от заклинателя к субъекту, не действуя на шар. Заклятья пятого уровня и выше не останавливаются шаром. Шар можно снять успешным применением заклятья *развеять магию (dispel magic)*.
Материальный компонент заклятья – стеклянный или кристаллический шарик, который раскалывается в конце действия заклятья.

Guards and Wards (Evocation, Alteration, Enchantment/Charm) Стража и защита

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**3 хода**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это особенное и мощное заклятье в основном используется для защиты цитадели волшебника. Охрана защищает одноярусную цитадель, с базовыми габаритами 400 футов х 400 футов. Волшебник может защитить многоярусную область, пропорционально снизив площадь основания. При сотворении заклятья имеет место, следующее:
1. Все коридоры становятся туманными; видимость снижается до 10 футов.
2. Все двери находятся на волшебном замке.
3. Лестницы целиком заполнены паутиной. Она действует как заклятье 2-го уровня *паутина (web)* за исключением того, что она вырастает заново в течение одного хода, если уничтожена.
4. Где есть выбор направления – как перекрёсток или боковой проход – действует малое заклятье типа замешательство, что вторгшиеся в 50% случаев верят, что они идут в прямо противоположном направлении.
5. Вся область излучает магию. Нормальное использование заклятья *обнаружить магию (detect magic)* становится невозможным для тех, чей уровень ниже уровня заклинателя, и затруднён для остальных.
6. Одна дверь за уровень опыта волшебника прикрывается иллюзией, чтобы выглядеть как простая стена.
7. Волшебник может разместить один из следующих дополнительных магических эффектов:
-A. *Танцующие огни (dancing lights)* в четырёх коридорах.
-B. *Магический рот (magic mouth)* в двух местах.
-C. *Вонючее облако (magic mouth)* в двух местах.
-D. *Порыв ветра (gust of wind)* в одном коридоре или комнате.
-E. *Указание (suggestion)* в одном месте.
Отметьте, что пункты 6 и 7 работают только при условии, что волшебник досконально знаком с областью воздействия заклятья. За одно использование *развеять магию (dispel magic)* может снять один случайный эффект. Заклятье *снять проклятье (remove curse)* не работает.
Материальные компоненты заклятья – горящий ладан, небольшое количество серы и масла, завязанная узлом бечёвка, немного крови амбер халка (umber hulk), и маленькая серебряная палочка.

Invisible Stalker (Conjuration/Summoning) Невидимый преследователь (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье вызывает невидимого преследователя (invisible stalker) со Стихийного Плана Воздуха. Этот монстр с 8 Хит Дайсами подчиняется и служит заклинателю, выполняя все поставленные перед ним задачи. Он – безупречный следопыт за один день после прохода преследуемого. Невидимый преследователь может следовать инструкциям, даже если они посылают его на сотни или тысячи миль, если ему дали приказ, он продолжает неустанно следовать ему, пока задача не будет выполнена. Тем не менее, существо обязано служить; оно не делает этого из преданности или желания. По этой причине, оно негодует по поводу длительных миссий или сложных задач, и пытается соответственно исказить инструкции. Невидимые преследователи понимают общую речь, но не говорят ни на одном языке, за исключением собственного.
Материальные компоненты этого заклятья – горящий ладан и кусочек рога, имеющий форму полумесяца.

Legend Lore (Divination) Знание легенд (Прорицание)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *знание легенд* используется для определения легендарной информации, относящейся к известной личности, месту, или вещи. Если персона или вещь под рукой, или волшебник находится в месте, указанном в вопросе, вероятность получить результат от заклятья намного выше и время исполнения – только 1d4 хода. Если известна только детальная информация о личности, месте, или вещи, время исполнения – 1d10 дней. Если известны только слухи, время исполнения – 2d6 недель.
Во время исполнения волшебник не может принимать участия в не повседневных делах: кроме еды, сна, и т.д. При завершении прорицание открывает, имеется ли легендарный материал. Оно часто сообщает, где этот материал находится – названием места, стихом, или загадкой. Оно иногда даёт определённую информацию относительно персоны, места, или вещи (когда объект *знания легенд* рядом), но эти сведения всегда находятся в зашифрованном виде (стих, загадка, анаграмма, шифр, знак, и т.д.). Естественно, заклятье *знание легенд* открывает информацию, только если личность, место, или вещь стоит упоминания или легендарна. Например, предположим, что Делсенора натолкнулась на исключительно хорошо сделанный меч. Он излучает магию, но когда она использовала заклятье *опознать (identify)*, то не смогла получить никакой информации. Даже отдав его знакомому бойцу она ничего не прояснила, так как меч не проявил никаких особых сил. Наконец, она исполняет заклятье, надеясь добыть больше информации. Так как меч под рукой, она заканчивает заклятье за три хода. В её голову приходит сообщение: "Когда-то это был меч того, кто ждёт время великой опасности для Альбиона, и тогда он снова окажется в его руке. Честна была рука, что отдала меня, и честна была рука, что вернула меня." Ясно, Делсенора понимает, что это должно быть очень мощный предмет, так как её заклятье дало только загадочный ответ. Но кто тот, кто ждёт? И где находится Альбион? За дальнейшей информацией Делсенора собирается ещё сотворить заклятья. Но теперь процесс займёт больше времени, так как у неё есть только расплывчатые зацепки.
Заклятье *знание легенд* исполняется, когда ладан и кусочки кости складываются в прямоугольник, но также требуется пожертвовать дорогим заклинателю предметом – снадобьем, магическим свитком, магическим предметом, и т.д.

Lower Water (Alteration) Понизить воду (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**80 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**5 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**10-футовый кв./уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Волшебник, исполняющий заклятье *понизить воду*, заставляет воду или подобную жидкость в области воздействия уменьшить уровень. Воду можно понизить до 2 футов за каждый уровень опыта волшебника, до минимальной глубины в 1 дюйм. Вода убывает в квадратной области, стороны которой составляют в длину 10 футов за уровень заклинателя. Так, волшебник 12-го уровня действует на объём в 24 фута x 120 футов x 120 футов, заклинатель 13-го уровня на объём в 26 футов x 130 футов x 130 футов, и так далее. В очень больших и глубоких водных массивах, таких как глубокий океан, заклятье создаёт водоворот, который увлекает вниз корабли и другие посудины, подвергая их опасности и не давая им возможности уйти обычным способом во время действия заклятья. При использовании на водных элементалях и других существах, основанных на воде, это заклятье действует как заклятье *замедлить (slow)*: существо перемещается с уменьшенной вполовину скоростью, и делает за каждый раунд половину атак. На других существ оно не действует.
Материальный компонент этого заклятья – маленькая пробирка пыли.
Обратное к нему, *поднять воду (raise water)*, заставляет воду или подобную жидкость вернуться до своего высшего природного уровня: весенний паводок, пик прилива, и т.д. Это может сделать броды непреодолимыми, снять севшие на мель корабли, и может даже смывать мосты, если так решит мастер. Оно аннулирует *понизить воду*, и наоборот.
Материальный компонент заклятья *поднять воду* – маленькая пробирка воды.

Mass Suggestion (Enchantment/Charm) Массовое указание (Чары/Очарование)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**4 хода + 4 хода/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**1 существо/уровень**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *массовое указание* даёт волшебнику возможность повлиять на действия одного или нескольких выбранных существ так же, как и заклятье *указание (suggestion)*. Можно оказывать влияние на одно существо за уровень опыта заклинателя, при условии, что все субъекты находятся в пределах 30 ярдов. Неупокоенные не подвержены этому заклятью. Указание нужно рассудительно сформировать и дать понять существам, и оно должно быть одним для всех слышащих его. Существа, сделавшие успешный спасительный бросок против заклятья, не подвержены его действию. Спасительные броски против заклятья терпят пенальти -1, и в случае только одного существа спасительный бросок получит пенальти -4. Помните, что хорошо обоснованное массовое указание может наложить на спасительный бросок дополнительное пенальти (такое как -1, -2, и т.д.), если так решит ваш DM. Также можно указать условия, которые повлекут за собой определённые действия; если до окончания заклятья условия не будут выполнены, действия не будут совершаться. Материальные компоненты этого заклятья – язык змеи и либо кусочек медовых сот, либо капля сладкого масла.

Mirage Arcana (Illusion/Phantasm, Alteration) Непознанный мираж (Иллюзия/Фантом, Изменение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S (M необязательно)**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**10-фт. радиус/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Магия этого заклятья похожа на магию заклятья *незанятость (vacancy)*, только она более мощная и продуманная. Это заклятье позволяет месту выглядеть не тем, чем оно является – а лично виденной им обстановкой. Заклятье сохраняется, пока заклинатель поддерживает на нём минимальную концентрацию. Даже после этого заклятье держится целый час, плюс один дополнительный ход за каждый уровень опыта заклинателя (Примечание: минимальную концентрацию можно поддерживать во время обычного разговора, но не при исполнении заклятий, в рукопашной, или при ранении в результате атаки). Если заклинатель в действительности использует для создания заклятья маленький кусочек чего угодно, соединённого с местом, заклятье принимает вид квази-реальности.

В своей простой форме, для того чтобы появилась хоть какая-то надежда обнаружить магию, необходим силовой контакт, либо обнаруживающее устройство или заклятье. В усложнённой форме, где используется материальный компонент, обнаружение возможно только магическими средствами, будь то устройство, предмет, или заклятье. Любой из видов непознанного миража подвержен действию заклятья *развеять магию (dispel magic)*.

Как и в случае всех других мощных иллюзий, разум поверившего форсирует соответствующие эффекты на его теле. Под влиянием заклятья, видящий его может пройти по покрову раскалённых углей думая, что это мелкий ручеёк, который охладит его ноги (и поэтому не получит повреждения), поесть воображаемой пищи и в действительности насытиться, или с удобством отдохнуть на кровати из острых камней, думая, что она из пуха. Тем не менее, заклятье не влияет на гравитацию, поэтому представляемый мост, перекинутый через глубокую пропасть, не выдержит поверившего. Свидетели этого происшествия увидят его как внезапное исчезновение индивидуума. Они не свяжут его с иллюзией, если только они не знают о том, что здесь действует какая-то магия.

Mislead (Illusion/Phantasm) Сбить с пути (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**S**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда заклятье *сбить с пути* исполняется волшебником, оно создаёт иллюзорного двойника одновременно скрывая настоящего магией *улучшенной иллюзии (improved invisibility)* (смотрите заклятье 4-го уровня). После этого волшебник может идти куда угодно, в то время как его двойник будет удаляться. Заклятье позволяет иллюзии волшебника говорить и жестикулировать как настоящей, вместе с полными обонятельными и осязательными компонентами. Заклятье *истинное видение (true seeing)* или *камень видения* опознает иллюзию. Заклятья *обнаружить невидимость (detect invisibility)* или *истинное видение* или предметы типа *камня видения* или *робы глаз* смогут обнаружить невидимого волшебника (смотрите заклятье волшебников 5-го уровня *теневая дверь (shadow door)*).

Monster Summoning IV (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров IV (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**5 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Радиус 60 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье во многом похоже на заклятье 3-го уровня *вызывание монстров (monster summoning I)* за исключением того, что оно вызывает 1d3 монстров 4-го уровня. Они появляются в области воздействия и атакуют оппонентов заклинателя, пока он не прикажет им прекратить, пока не выйдет время заклятья, или пока монстры не будут убиты. Эти существа не делают проверок на мораль; после смерти они исчезают. Если оппонентов нет, то вызванные монстры могут, если волшебник способен объясняться с ними, выполнить для него другие услуги.
Материальные компоненты этого заклятья – крохотная сумка и маленькая (необязательно горящая) свеча.

Mordenkainen's Lucubration (Alteration) Усердная работа Морденкайнена (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя это заклятье, волшебник может мгновенно вспомнить любое из заклятий уровня с 1-го по 5-ый, которое он использовал за прошедшие 24 часа. За этот период времени заклятье должно было быть запомнено и действительно использовано. *Усердная работа Морденкайнена* допускает восстановление только одного заклятья. Если для восстановленного в памяти заклятья требуются материальные компоненты, они должны иметься у заклинателя; восстановленное заклятье без них будет бесполезно.

Move Earth (Alteration) Двигать землю (Изменение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

В момент сотворения, заклятье *двигать землю* передвигает почву (глину, песок) и другие её компоненты. Так, можно обрушивать дамбы, сдвигать бугры, перемещать дюны, и т.д. Однако ни при каких обстоятельствах не удастся свалить или подвинуть каменные образования. Область воздействия определяет время исполнения; за каждую площадь поверхности 40 ярдов x 40 ярдов и глубину в 10 футов потребуется один ход времени исполнения. Максимальная область воздействия – 240 ярдов x 240 ярдов, на которую уйдёт четыре часа. Если будет изменяться рельеф земли – по сравнению с простым обвалом земляных насыпей или стен – необходимо вызвать для помощи земную элементаль. Всё исполнение заклятий или вызывание надо завершить до проявления эффекта. Так как любая вызванная земная элементаль проводит большую часть своей работы под землёй, навряд ли что-либо её прервёт или остановит. Если это всё же произойдёт, то движение земли с её помощью придётся прервать до тех пор, пока элементаль снова не станет свободна. Если элементаль будет убита или изгнана, то заклятье *двигать землю* ограничится обвалом насыпей или стен земли.

Заклятье нельзя использовать для прокладки туннелей, и обычно оно слишком медленно, чтобы ловить или закапывать существ; его основное предназначение для раскапывания или засыпания рвов, или для поправки очертаний местности перед битвой.
Материальные компоненты для этого заклятья – смесь почв (глина, песок) в маленьком мешочке и железный клинок.
Примечание: это заклятье не разрывает резко поверхности земли. Вместо этого оно создаёт волнообразные гребни и впадины, где земля ведёт себя как текучее вещество, пока она не достигнет желаемого результата. Деревья, постройки, скальные образования, и т.д. не задеваются, не считая изменений в уровне и относительной топографии.

Otiluke's Freezing Sphere (Alteration, Evocation) Замораживающая сфера Отилука

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Замораживающая сфера Отилука – многоцелевое заклятье значительной силы. Если заклинатель пожелает, он сможет создать одно из следующего:
A) *Холодный шар.* Маленький шар с температурой абсолютного нуля, который раскрывается при контакте с водой, или с преимущественно водяной жидкостью, замораживая её до глубины в 6 дюймов по поверхности равной 100 квадратным футам за уровень заклинателя.
Материальный компонент – тонкий кристаллический лист, квадрат около дюйма.
B) *Луч холода.* Заклятье можно использовать в виде тонкого луча холода, который вырывается из руки заклинателя на расстояние в 10 ярдов за его уровень; этот луч наносит первому поражённому им существу 1d4+2 пункта повреждения за уровень заклинателя. Имеет место спасительный бросок; в случае его успеха всё повреждение не засчитывается (луч настолько узок, что спасение указывает на его промах). Если он промахнулся по первому существу, путь луча продолжается до его полной дальности, и всё остальное на пути должно спасаться (если возможно) или терпеть данное повреждение.
Материальный компонент – белый сапфир стоимостью не менее 1,000 gp.
C) *Шар холода.* Это создаёт маленький шар размером примерно с камень для пращи, прохладный при прикосновении, но не опасный. Этот шар можно кинуть, либо рукой на 40 ярдов (считается близкой категорией дальности), или как снаряд для пращи. Шар при столкновении раскалывается, нанося 6d6 пунктов повреждения холодом всем существам в 10-футовом радиусе (половину повреждения, если спасительный бросок против заклятья успешен). Используйте таблицу гранато-подобных снарядов в *Dungeon Master Guide*, чтобы определить куда попал снаряд. Помните, что если шар не бросить или не выстрелить из пращи в течение одного раунда за уровень заклинателя, он расколется и причинит повреждение холодом, как указано выше. Этот замедленный эффект можно применять против преследователей, хотя он может оказаться опасным также для заклинателя и его компаньонов.
Материальный компонент – бриллиант на 1,000 gp.

Part Water (Alteration) Раздвинуть воду (Изменение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**5 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**20 фт. x 3 фт. /уровень x 30 фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя заклятье *раздвинуть воду*, волшебник может заставить воду или подобную жидкость расступиться, образовав жёлоб 20-футовой ширины. Глубина и длина жёлоба зависят от уровня волшебника, за уровень создаётся жёлоб 3 фута глубиной и 10 ярдов длиной. Например, волшебник 12-го уровня раздвинет воду 36 футов глубиной, образовав проход 20 футов шириной и 120 ярдов длиной. Жёлоб сохраняется, пока действует заклятье, или пока создавший его волшебник не решит окончить его эффект. При использовании под водой это заклятье создаёт воздушный цилиндр соответствующей длины и диаметра. Если его исполнить прямо против водной элементали или другого существа с водяной основой, существо получит 4d8 пунктов повреждения и должно будет сделать спасительный бросок против заклятья, или бежать в панике 3d4 раунда.
Материальные компоненты для заклятья – два маленьких листа стекла и кристалла.

Permanent Illusion (Illusion/Phantasm) Постоянная иллюзия (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**20-фт. куб + 10-фт. куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Когда исполняется это заклятье, волшебник создаёт иллюзию с визуальными, звуковыми, обонятельными, и термальными элементами. Заклятье может создать иллюзию любого объекта, существа, или силы, пока она находится в границах области воздействия заклятья. Заклятье действует на всех существ видящих иллюзию, даже до предела, когда они терпят повреждение, падая в иллюзорную западню с острыми шипами.
Существа, которые пытаются не верить в иллюзию, получают спасительный бросок против заклятья и если он успешен, они видят её истинную природу и могут добавить +4 к спасительным броскам компаньонов, если эту информацию можно эффективно передать. Существа, не ощущающие эффекта заклятья неподвластны ему, пока они не узнают о нём. Конечно, постоянная иллюзия подвержена заклятью *развеять магию (dispel magic)*.
Материальный компонент заклятья – кусочек овечьей шерсти.

Programmed Illusion (Illusion/Phantasm) Программируемая иллюзия (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**20-фт. куб + 10-фт. куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье создаёт заклятье *спектральной силы (spectral force)*, которое активизируется по команде, или, когда будут выполнены особые условия. Иллюзия имеет визуальные, звуковые, обонятельные, и температурные элементы. Она может изображать любой объект, существо, или силу, пока она не пересекает границ области воздействия заклятья.
Случай, начинающий иллюзию, может быть описан в общем или детально, как угодно, например: "Начни только когда престарелая женщина-человек несущая мешок грошовых гроздей сядет скрестив ноги в 1 футе от этого места." Такие визуальные условия могут сработать на персонажа, использующего способность *изменения внешности (disguise)*. Дальность команды – 5 ярдов за уровень волшебника, поэтому волшебник 12-го уровня может приказать начаться программируемой иллюзии только при максимальном расстоянии столкновения в 60 ярдов. Программируемая иллюзия не может распознать ни невидимых существ, ни характер, ни уровень или Хит Дайс, или класс, только по внешнему наряду. При желании эффект можно связать с определённым звуком или сказанным словом. Заклятье длится пока не случиться иллюзия; таким образом, его длительность непостоянна. Иллюзия продлится максимум один раунд за уровень заклинателя.
Существа, которые пытаются не верить в иллюзию, получают спасительный бросок против заклятья и если он успешен, они видят её истинную природу и могут добавить +4 к спасительным броскам компаньонов, если эту информацию можно эффективно передать.
Материальный компонент заклятья – кусочек овечьей шерсти.

Project Image (Alteration, Illusion/Phantasm) Проектировать изображение

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья волшебник создаёт нематериальный дубликат самого себя, проектируя его на любое место в пределах дальности заклятья. Это изображение выполняет выбранные волшебником действия – ходит, говорит, исполняет заклятья – в соответствии с настоящими действиями волшебника, если тот не концентрируется на том, чтобы заставить его действовать иначе (в этом случае волшебник ограничен половиной скорости передвижения и отсутствием атак).

Изображение можно развеять только успешным применением заклятья *развеять магию (dispel magic)* (или командой заклинателя); атаки проходят сквозь него. Изображение должно всё время находится в обзоре у волшебника, и если этот вид загорожен, заклятье сломано. Отметьте, что если волшебник в момент исполнения заклятья был невидим, то изображение тоже невидимо, пока невидимость заклинателя не окончится, хотя волшебник по-прежнему должен видеть изображение (посредством заклятья *обнаружить невидимость (detect invisibility)* или другим способом), чтобы поддерживать заклятье. Если волшебник использует *дверь в измерении (dimension door), телепорт (teleport), сдвиг плана (plane shift)* или подобное заклятье, которое меняет его линию обзора, заклятье *проектировать изображение* окончено.
Материальный компонент этого заклятья – маленькое подобие (кукла) волшебника.

Reincarnation (Necromancy) Реинкарнация (Некромантия)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Персона, к которой прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Этим заклятьем волшебник может вернуть к жизни персону, которая умерла не более чем за день за уровень опыта волшебника до момента исполнения заклятья. Сущность мёртвой персоны перемещается в другое тело, возможно сильно отличающееся от его бывшего тела. Реинкарнация не требует никакого спасительного броска, броска на шок организма, или выживание при воскрешении. К трупу нужно прикоснуться, и новое воплощение персоны появится в области за 1d6 ходов. Реинкарнированная персона помнит большую часть своей жизни и вида, но класс персонажа, если он есть, у нового воплощения фактически может быть другим. Новое воплощение определяется по следующей таблице. Если показана раса игрового персонажа, персонаж должен быть создан.

Бросок D100	**Воплощение**
01-05	Страшила (Bugbear)
06-11	Карлик (Dwarf)
12-18	Эльф (Elf)
19-23	Гнолл (Gnoll)
24-28	Гном (Gnome)
29-33	Гоблин (Goblin)
34-40	Полу-эльф (Half-elf)
41-47	Хафлинг (Halfling)
48-54	Полу-орк (Half-orc)
55-59	Хобгоблин (Hobgoblin)
60-73	Человек (Human)
74-79	Кобольд (Kobold)
80-85	Орк (Orc)
86-90	Людоед (Ogre)
91-95	Людоед маг (Ogre mage)
96-00	Тролль (Troll)

Примечание: Очень добрые или очень злые персоны не будут реинкарнированны как существа, чей обычный характер противоположен.
Материальные компоненты заклятья – маленький барабан и капля крови.

Repulsion (Abjuration) Отталкивание (Отречение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /2 уровня**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**10 фт. /уровень х 10 фт.**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник может заставить всех существ по пути области воздействия двигаться прямо от него. Отталкивание происходит с той скоростью, с которой существа двигаются в сторону заклинателя. Отброшенное существо продолжает двигаться прочь целый раунд, даже если это уведёт его за дальность заклятья. Каждый новый раунд заклинатель может назвать новое направление, но использование этой силы считается как основное действие заклинателя за раунд. Заклинатель конечно может выбрать делать что-то другое, вместо использования атаки отталкиванием.
Материальный компонент для этого заклятья – пара маленьких намагниченных железных прутьев, прикреплённых к двум собачьим статуэткам, одной из слоновой кости и одной из чёрного дерева.

Shades (Illusion/Phantasm) Тени (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**20-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье относится к заклятьям *монстры теней (shadow monsters)* и *монстры полутеней (demishadow monsters)*. Заклятье *тени* использует материал из Полуплана Тени чтобы образовывать полуреальные иллюзии одного или большего числа монстров, до 1 Хит Дайса за уровень заклинателя. Все тени созданные одним заклятьем должны быть одного вида, и у них будет 60% от значения хит поинтов реальных существ. Те, кто видят теней и не могут сделать спасительный бросок против заклятья, верят в иллюзию.
По Классу Брони и формам атаки тени ведут себя как настоящие монстры. Особые формы атаки, такие как окаменение или выкачивание уровней в действительности не происходят, но верящий в теней субъект будет вести себя соответственно, пока иллюзия не будет побеждена заклятьем *развеять магию (dispel magic)*, или состояние не пройдёт от заклятья *лечение (heal)*. Те, кто успешно сделал спасительный бросок, видят теней как прозрачные изображения, наложенные сверху на расплывчатые тенистые очертания. Они имеют Класс Брони 6 и наносят только 60% от нормального рукопашного повреждения настоящих монстров.

Stone to Flesh (Alteration) Камень в плоть (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *камень в плоть* превращает камень любого вида в плоть. Если получающий заклятье камень раньше был живым, это заклятье восстанавливает жизнь (и вещи), хотя выживание существа зависит от обычной проверки на шок организма. Любое ранее живое существо, независимо от его размера, таким образом может быть возвращено в плоть. Обычный камень можно превратить в плоть в объёме 9 кубических футов за уровень опыта заклинателя. Такая плоть неактивна, в ней нет необходимой жизненной силы, если только она искусственно не наделена жизненной силой или магической энергией (например, это заклятье обратит каменного голема [stone golem] в голема из плоти [flesh golem], но обычная статуя станет мёртвым телом). Если его наложить на камень, волшебник может создать цилиндр материала из плоти от 1 до 3 футов в диаметре и до 10 футов в длину, позволяя сделать проход.
Материальные компоненты – щепотка земли и капля крови.
Обратное, *плоть в камень (flesh to stone)*, превращает любую плоть в камень. Все вещи, находящиеся на существе также становятся камнем. Намеченный субъект заклятья получает спасительный бросок против заклятья, чтобы избежать его действия. Если созданная этим заклятьем статуя подвергнется повреждению или износу, существо (если оно будет когда-нибудь возвращено в оригинальное состояние) понесёт такие же повреждения, деформации, и т.д. DM может позволить восстановить такое повреждение различными заклятьями жрецов высокого уровня, такими как *регенерация (regenerate)*.
Материальные компоненты заклятья – известь, вода, и земля.

Tenser's Transformation (Alteration, Evocation) Трансформация Тенсера (Изменение, Воплощение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Трансформация Тенсера гарантирует зрелище, которое поразит любое существо, не знающее о его силе, ибо когда волшебник исполняет заклятье, он подвергается потрясающей трансформации. Сила и размер волшебника вырастают до героических пропорций, и он становиться внушительной боевой машиной; заклятье превращает заклинателя в неистового воина! Хит поинты волшебника удваиваются, и всё получаемое им повреждение сначала идёт из магически выращенных хит поинтов; как только эти пункты будут уничтожены, всё последующее повреждение (к его настоящим хит поинтам) удваивается. Класс Брони волшебника на 4 лучше, чем имевшийся до исполнения заклятья (АС 10 становится 6, АС 9 – 5, АС 8 – 4, и т.д.), максимум до Класса Брони -10.
Все атаки он проводит как боец того же уровня (т.е. волшебник использует боевые значения, обычно оставленные за бойцами). При атаке волшебник может использовать либо кинжал, либо посох. Кинжал можно использовать дважды за раунд, и каждая успешная атака наносит 2 дополнительных пункта повреждения. Посох можно использовать только раз за раунд, с бонусом +2 к броскам на атаку и повреждение. Волшебник дерётся в рукопашной, предпочитая её всем другим формам атак, и продолжает атаковать пока все его оппоненты не будут убиты, он не будет убит, магия не развеется, или не выйдет время действия заклятья.
Материальный компонент для исполнения заклятья – *снадобье героизма* (или *супергероизма*), которое волшебник должен выпить в процессе произнесения заклятья.

Transmute Water to Dust (Alteration) Превратить воду в пыль (Изменение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**10-фт. куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет (особый)**

Когда исполняется это заклятье, указанная область мгновенно проходит превращение из жидкости в рассыпчатую пыль. Имейте в виду, что если вода уже илистая, область воздействия удваивается, а если трансформируется мокрая грязь, то область воздействия увеличивается вчетверо. Если вода контактирует с образовавшейся пылью, первая быстро пропитывает последнюю, превращая пыль в илистую жижу (если для этого имеется достаточное количество воды), или же просто смачивая и увлажняя пыль.
Под воздействие попадает только та жидкость, которая находилась в области воздействия в момент исполнения заклятья. Воздействие распространяется на жидкости с содержанием воды только в такой мере, насколько позволяет содержащаяся в них вода; однако, снадобья, содержащие воду становятся бесполезными. Живые существа не поражаются, за исключением относящихся по природе к Стихийному Плану Воды. Такие создания получают спасительный бросок против заклятья. Неудача наносит субъекту 1d6 пунктов повреждения за уровень заклинателя, тогда как успех означает что существо получило половину повреждения. За одно использования заклятья можно воздействовать только на одно такое существо, независимо от размера существа или размера области воздействия заклятья.
Обратное к этому заклятью – просто очень мощное заклятье *создать воду (create water)*, которому в качестве дополнительного материального компонента требуется щепотка обычной пыли.
Для любого варианта заклятья другие требуемые компоненты – пыль алмаза стоимостью 500 gp и кусочек морской ракушки.

True Seeing (Divination) Истинное видение (Прорицание)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Линия обзора, макс. 60 фт.**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда волшебник пользуется этим заклятьем, он предоставляет получателю способность видеть все вещи тем, чем они на самом деле являются. Заклятье пронзает обычную и магическую темноту. Потайные двери становятся явными. Точное положение смещённых вещей очевидно. Невидимые вещи становятся видимыми. Иллюзии и явления видны насквозь. Превращённые, обернувшиеся, или зачарованные объекты легко различимы (настоящая форма проявляется как полупрозрачно наложенная на видимую форму: золотой дракон, принявший человеческое обличье, будет виден как человек, с неясно вырисовывающейся на нём человеческой формой). В отличие от версии этого заклятья у священников, получатель не может определить характер. Получатель может сфокусировать своё зрение так, чтобы заглянуть в Эфирный План или пограничные области соседних планов. Дальность полученного зрения – 60 футов. Истинное видение не пробивается через твёрдые тела, оно ни коим образом не дарит возможность рентгеновского зрения или эквивалентного ему.
Заклятье требует глазную мазь, которая изготавливается из очень редкой грибной пудры, шафрана, и жира. Она стоит не меньше 300 gp за использование, и её нужно выдержать 1d6 месяцев.

Veil (Illusion/Phantasm) Вуаль (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**20-фт. куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *вуаль* позволяет волшебнику мгновенно изменить вид места вокруг и партии, или создать галлюцинацию местности, чтобы обмануть даже самых умных существ (если только у них нет заклятья *истинного видения (true seeing)*, или подобного магического средства). Вуаль может представить роскошную комнату грязной норой; даже касательные ощущения подтверждают визуальную иллюзию. Аналогично, партию можно замаскировать под смешанную команду домовых (brownies), пикси (pixies), и фей (faeries), идущих за тринтом (treant). Если создаётся галлюцинация местности, прикосновение не заставит её исчезнуть.

6й уровень (ADD-ON)

Augmentation II (Evocation) Увеличение повреждений II (Воплощение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 хода**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклинание выполняет ту же функцию, что и заклятье 3-го уровня *увеличение повреждений I* (*augmentation I*). При этом *увеличение повреждений II* воздействует на пять заклинаний 1-3 уровня. За каждый кубик урона, наносимого заклятьем, к его общему урону прибавляется 1.
Увеличение повреждений II влияет на первые пять заклятий, которые наносят непосредственный урон и ни на какие другие.
Материальный компонент заклятья – пара кружков из золота или платины

Blackmantle (Necromancy, Enchantment) Черная пелена (Некромантия, Чары)

Источник CWH

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**15-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Черная пелена создает мерцающую ауру вокруг каждого существа в области действия заклятья и сводит на нет все эффекты лечения и регенерации, как естественной, так и магической. К примеру, зелье лечения не

действует на существо, которое находится под влиянием *чернойпелены*, тролль не может регенерировать потерянные хиты, а заклятье *лечение легких ран* (*cure light wounds*) не работает.
Черная пелена не действует на существ, которые удачно выкинули спасбросок. В противном случае оно длится в течение 1 хода за уровень заклинателя. Если к концу действия заклятья существа еще живы, все активные лечащие заклятья будут действовать как обычно. К примеру, кольцо регенерации (ring of regeneration) вновь заработает. Однако применение зелья лечения или посоха лечения (staff of curing) в то время, пока действует *черная пелена*, никак не проявит себя, поскольку магия этого типа срабатывает мгновенно. В подобном случае доза зелья лечения и заряд посоха лечения не просто тратятся впустую. Аура, созданная *черной пеленой*, блокирует эти предметы, делая их бесполезными. После того, как *черная пелена* рассеется, зелье и посох будут работать как обычно.
Материальный компонент заклятья – небольшое мумифицированное животное, например, мышь или жаба.

Bloodstone's Spectral Steed (Necromancy) Нереальный жеребец Бладстоуна (Некромантия)

Источник ToM

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье создает квазиреальное, похожее на грифа существо. Летающий жеребец способен нести заклинателя и еще одного человека за каждые три уровня опыта заклинателя (четверых на 12-ом уровне, пятерых на 15-ом и т.д.). Перевозимых людей следует перечислить поименно при прочтении заклятья. Нереальный жеребец выглядит как огромный скелет грифа с изорванными крыльями. В полете он оглашает небо омерзительным криком. Жеребец летит со скоростью 4 за каждый уровень опыта заклинателя до максимума 48. Он появляется с удилами и уздечкой и дополнительными седлами для каждого пассажира. Обычные животные боятся нереального скакуна, но атаковать его будут только монстры. У скакуна есть 10 хитов плюс 1 хит за каждый уровень опыта заклинателя, и AC 2. Если хиты скакуна опустятся до 0, он исчезнет. Скакун не может атаковать противников.
Материальный компонент заклятья – свисток, вырезанный из полой кости из крыла грифа. В него следует свистнуть при исполнении заклятья.

Claws of the Umber Hulk (Alteration) Когти амбер халка (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

После прочтения заклятья руки получателя чары увеличиваются, ногти становятся толще и длиннее. По размеру и крепости они подобны когтям амбер халка (коричневой громадины). Трансформация занимает полный раунд и требует броска на шок организма, поскольку очень болезненна. Проваленный бросок означает, что существо получает 3d4 (3-12) пунктов повреждений.
Заколдованное существо может рыть подобно амбер халку, прокапывая за 1 ход 10 футов камня или 60 футов обычной земли. Единственным ограничением является выносливость существа; после каждого хода, в течение которого существо копало, оно должно выкинуть чек на Здоровье или отдохнуть 1 ход.
Не факт, что при рытье земли получится туннель нормальных размеров. Если существо хочет создать такой туннель для других или чтобы вылезти самому, когда заклятье перестанет действовать, оно должно копать со скоростью 30 футов за ход. Создание туннеля в камне не требует дополнительных усилий или времени.
Получатель заклятья может атаковать когтями дважды в раунд, нанося 2d6 пунктов повреждений плюс любой бонус за Силу. Каждый бросок на атаку делается с пенальти -2. Пенальти перестает действовать, если субъект два раза подряд (не обязательно в одном и том же раунде) успешно атакует противника. Полагается, что после этого он освоится со своим новым оружием и пенальти больше не применяется до конца времени действия заклятья.
Материальный компонент заклятья – коготь амбер халка.

Dead Man's Eyes (Necromancy) Глаза мертвеца (Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

При исполнении заклятья белки глаз заклинателя становятся черными, а зрачки принимают вид маленьких белых черепов. Заклинатель может поразить одного человека за раунд при условии, что тот находится не дальше 3* футов и встречается с заклинателем взглядом. Действие заклятья на жертву варьируется в зависимости от значения ее Hit Dice'a:
- Жертвы с HD 2 и меньше (или уровня 2 и меньше) не имеют возможности кинуть спасбросок и немедленно умирают.
- Жертвы с HD от 2 до 5 (или 2-5 уровня) должны выкинуть спасбросок от смертельной магии с пенальти -2 и получить 2d6 (2-12) пунктов повреждений или немедленно умереть.
- Жертвы с HD 5 и выше (или уровня 5 и выше) получают 2d6 (2-12) пунктов повреждений, если они провалили спасбросок от смертельной магии.

Если взгляд заклинателя отражен в него же (зеркалом, поверхность воды и т.д.), он должен кинуть спасбросок от заклинания или получить повреждения как жертва с HD 5. Когда время действия заклятья истекает, есть шанс в 5%, что заклинатель ослепнет на 1d6+4 (5-10) часов.
Материальные компоненты заклятья – два стеклянных шарика размером с глаз. Шарики должны быть того же цвета, что и глаза заклинателя.
* – возможно, это опечатка и расстояние должно быть 30 футов. *Прим. Gremlin'a*.

Dilation II (Alteration) Расширение II (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклятье действует как заклинание 4-го уровня *расширение I* (*dilation I*), но увеличение области действия заклятий происходит в соответствии с таблицей:

Уровень заклятья	**Увеличение области действия**
1-3	×0,5
4-5	×0,25

Dragon Scales (Abjuration) Драконья чешуя (Отречение)

Источник CWH

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье покрывает тело заклинателя (или любого существа, к которому заклинатель прикоснется) чешуей дракона, что улучшает AC на 2 единицы на время действия заклятья. Заклятье улучшает обычный AC субъекта. К примеру, если AC субъекта равнялся 6, то после наложения на него *драконьей чешуи* его AC станет равен 4. *Драконья чешуя* будет такого же цвета, что и чешуя, использованная в качестве материального компонента. Однако цвет чешуи никак не влияет на эффект заклятья. Драконья чешуя временно уменьшает Обаяние субъекта на 2 единицы.
Материальный компонент заклятья – чешуя любого дракона.

Forest's Fiery Constrictor (Conjuration/Summoning) Огненный удав Фореста

Источник ToM

Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Один источник огня**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье формирует огненное змееподобное щупальце из языков обычного или магического огня. Пылающий удав достигает 10 футов в длину, имеет AC 7 и его можно поразить лишь волшебным оружием +2 или лучше. Хиты удава равны удвоенному количеству уровней опыта заклинателя.
Любое существо в пределах 20 футов может быть атаковано удавом по приказу заклинателя. Жертва должна сделать спасбросок. В случае успеха она избегает захвата, но получает 1d6 (1-6) пунктов урона из-за контакта с удавом. Если спасбросок был завален, огненный удав обвивается вокруг жертвы, и та получает 3d6 (3-18) пунктов урона каждый раунд пока удав не будет уничтожен или пока не истечет время действия заклятья.
Если потушить источник огня, питающий *огненного удава Фореста*, то оставшееся время действия заклятья уменьшается вдвое.
Материальный компонент заклятья – чешуя красного дракона.

Invulnerability to Magical Weapons (Abjuration) Неуязвимость для магического оружия

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**5-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье создает вокруг заклинателя стационарную мерцающую сферу, которую невозможно пробить магическим дробящим, режущими или стрелковым оружием. Оружие отводится в сторону, не причиняя вреда, а стрелы и снаряды, дойдя до сферы, падают на землю. При этом сфера не защищает от созданных посредством магии существ (таких как голем) или от существ, чьи атаки основаны на магии (к примеру, взгляд медузы). Сфера не защищает от таких заклинаний, как *магический снаряд* (*magic missile*) или заклинаний, которые создают эффект поражения оружием.
Заклинатель может использовать магическое оружие внутри сферы, чтобы атаковать противников. Также через сферу можно исполнять заклятья.
Материальный компонент заклятья – обломок магического оружия.

Lorloveim's Shadowy Transformation (Illusion) Теневое превращение Лорловейма (Иллюзия)

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1d4 раунда + 1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Исполнив данное заклятье, волшебник может превратить одно существо или некоторое количество неодушевленного материала в нематериальную тень. Так, к примеру, можно превратить в тень дверь, чтобы пройти. Максимальное количество изменяемого материала составляет 1 куб. фут за каждый уровень заклинателя.
Существа, нежелающие превращаться в тень, могут сделать спасбросок, сопротивляясь теневому превращению. Магические предметы и эффекты заклятий
(например, *сильная рука Бигби* (*Bigby's forceful hand*) или *стена камня* (*wall of stone*)) не подвержены действию *теневого превращения Лорловейма*.
Превращенное существо и все его вещи становятся нематериальными. Существо может проходить сквозь маленькие отверстия, узкие щели и т.д. Существо не может летать без дополнительной магии.

Находясь в форме тени существо не может атаковать никого, за исключением существ, находящихся на Эфирном Плане. В этом случае все атаки проводятся как обычно. Однако существа-тени могут быть ранены оружием +1 или лучшим или существами, чьи атаки подобны атакам магическим оружием. Заклятья и специальные формы нападений действуют на тени как обычно.
Большинство неупокоенных будут игнорировать существ в теневой форме, думая, что это привидение или спектр. Однако личи и другая мощная нежить могут сделать спасбросок с пенальти -4 и почувствовать, что существо находится под действием заклятья. Заклятье *развеять магию* (*dispel magic*) разрушает чары и возвращает существу его обычный вид.

Tentacles (Conjuration/Summoning, Alteration) Щупальца (Заклинание/Вызывание, Изменение)

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи данного заклятья волшебник может вырастить на своем теле два зеленых щупальца каждое 10 футов длиной. Щупальца вырастают по бокам заклинателя, между подмышкой и бедром. Заклинатель может использовать щупальца, чтобы брать инструменты, держать оружие или помогать себе при скалолазании. Заклинатель получает две дополнительные атаки в раунд, атакуя каждым щупальцем с уроном в 1d6 (1-6) пунктов. Щупальце может наносить урон мечом, кинжалом или другим оружием (также как заклинатель). Гибкие щупальца могут поразить жертву, находящуюся с любой стороны от заклинателя.
Если невооруженное щупальце успешно атакует жертву размером с обычного человека или меньше (менее 7 футов ростом), оно обвивает жертву и удерживает ее, нанося 2d4 (2-8) пунктов повреждения в раунд. Чтобы освободиться из захвата, нужно отрубить щупальце, убить заклинателя или разрушить заклятье чарой *развеять магию* (*dispel magic*). Щупальце можно отрубить, нанеся ему 10 пунктов повреждений; урон, наносимый щупальцу, не затрагивает мага.
Заклинатель с двумя щупальцами добавляет 40% к способности лазить по стенам (см. стр. 122 PHB) и 20%, если у него только одно щупальце.
Материальный компонент заклятья – высушенное щупальце небольшого осьминога.

Greater Sign of Sealing Большой Охранный Символ (Защита, Геометрия)

Источник: SaM

Дальность: 0	**Компоненты: S, M**
Продолжительность: Постоянное	**Время исполнения: 1 ход**
Область воздействия: Специальная	**Спасбросок: Специальная**
Незаметность: +5	**Сбивание с Ног: Специальное**
Видимый Признак: Средний визуальный	**Критические Попадания: Специальное**

Более мощная форма малого охранного символа, это заклинание позволяет заклинателю охранять изделие или дверь, и препятствовать всем другим существам открывать или проходить через запечатанное изделие или поверхность. Большой символ имеет несколько эффектов; прежде всего, он воздействует на дверной проем или изделие, которое закрывается (например, сундук) как заклинание волшебного замка. Если помещено в открытый коридор или сводчатый проход, чтобы предотвратить проход, большой символ создает волшебный барьер, который отталкивает всех, кто пробуют пройти.
Во-вторых, большой символ усиливает физическую структуру любой двери или изделия, в которое он помещен, предоставляя +6 премию при любых инстинктивных защитах изделия и позволяя изделию или двери игнорировать 1 единицу повреждения за каждый уровень заклинателя от любого нападения. Например, большой символ, брошенный волшебником 12-го уровня уменьшил бы повреждение от любого удара или заклинания на 12 единиц, так что файтер, вооруженный широким мечом (максимальное повреждение 8 единиц) никогда не смог бы прорубить дверь, защищенную этим символом.
Наконец, если защищенный дверной проем или изделие все-таки открыты или разрушены любыми средствами, сам символ не только разрушен, но также и освобождает заклинание на открывшее его существо. Заклинание, удерживаемое символом брошено в него, когда большой символ создается, и любое

заклинание, которое запомнил заклинатель, может использоваться таким образом, от огненного шара или электрошока до очень противного желания, или полиморфизма. Дальность карательного заклинания символа равен 10 ярдам за каждый уровень заклинателя, так что трудно уничтожить охрану с безопасного расстояния. Символ виден простым зрением, и большинство волшебников понимают, что это. Заклинатель не может определить специфических существ или условия для действия символа; он функционирует против любого существа, которое пытается пройти сквозь него, хотя сам волшебник может свободно проходить через свой собственный символ, не активизируя его. Большой символ может быть удален заклинателем, таким образом заканчивая заклинание, или он может быть преодолен ограниченным желанием или заклинанием желания, брошенным волшебником равного или более высокого уровня чем первоначальный заклинатель; он не может быть рассеян.
Материальный компонент для большего символа – порошок из алмаза, стоящего, по крайней мере 1,000 золотых.

Arrow of Bone Костяная Стрела (Некромантия, Изобретение)

Источник: SaM

Дальность: 0
Продолжительность: Специальный
Область воздействия: 1 снаряд
Незаметность: +4
Видимый Признак: Малый визуальный/ осязательный воздействие
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 6
Спасбросок: Специальный
Сбивание с Ног: Разное
Критические Попадания: Среднее (1 попадание)

Нарисовав руны страшной силы на простую стрелу, болт, дротик или охотничье копье, заклинатель превращает это оружие в зловещий холодный снаряд, очарованную кость. Волшебник может тогда бросать или выстреливать оружие обычным способом, или он может давать его своему компаньону. Если волшебник использует костяную стрелу сам, он ударяет с THAC0 воина половины своего собственного уровня и +3 премией к Силе Атаки; если он дает ее кому-то еще, костяная стрела просто дает +1 премию попадания. Существо, ударенное оружием должно сделать инстинктивную защиту против смертельной магии или оно умирает; даже если успешно, жертва получает обычное повреждение за снаряд, плюс дополнительное число единиц равное максимальному повреждению оружия (например, 1d6+6 для стрелы или охотничьего копья, или 1d3+3 для дротика). В отличие от смертельного волшебства или пальца смерти, жертва может быть поднята или воскрешена любым целесообразным способом.
Костяная стрела не уничтожает ожившие или неживые существа. Вместо этого, стрела причиняет обычное повреждение плюс учетверенный максимум обычного снаряда (1d6+24 для стрелы, 1d3+12 для дротика, и так далее), или половину, если жертва преуспевает в инстинктивной защите.
Материальный компонент – порошок из куска кости, смешанный с кровью черного дракона. Получившаяся смесь используется, чтобы нарисовать руны на оружии. Если кусок кости может быть получен из останков близкого кровного родственника жертвы (родной брат, родитель или дед), жертва получает -4 штраф на его или ее инстинктивную защиту если поражена костяной стрелой.

Dimensional Blade Межразмерный Клинок (Призывание/Трансформирование, Измерение, Изобретение)

Источник: SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: 1 объект
Незаметность: +2
Видимый Признак: Малый визуальный рубящее
Компоненты: V, S
Время исполнения: 3
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Средние (1 попадание)

Это заклинание превращает одно режущее оружие, в невероятно острое лезвие, сокращая одно из его физических измерений до бесконечно малого размера. Межразмерный клинок может проходить через материю с таким же усилием, как через воздух. Даже камень и железо легко могут быть разрезаны на части.

Заклинание может быть брошено на почти любое ручное режущее (типа S) оружие, или на несколько единиц метательного оружия этого типа, типа чакры, сюрикена или одноручного топора.
Против существ, межразмерный клинок игнорирует любую часть Армор Класса, полученного из-за самого доспеха; только волшебное изменение и премии Ловкости влияют на АС противника. Например, воин в кольчуге +2 с Ловкостью 17 обычно имеет АС 0, но против межразмерного клинка, он применяет только премию в 3 единицы из-за Ловкости и волшебную премию в 2 единицы, до общего количества АС 5. Существа, носящие вполне волшебный доспех (типа наручей защиты) могут иметь полные волшебные премии. Монстры с толстыми или плотными шкурами, типа драконов, могут терять часть Армор Класса по усмотрению Данжон Мастера. Оружие получает +2 премию к броскам попадания и повреждения в любом случае, но владелец игнорирует любые премии Силы, сила мускулов вообще не помогает клинку.
Межразмерный клинок также весьма эффективен против неодушевленных объектов. Любой объект с диаметром или толщиной меньше чем длина лезвия должен делать инстинктивную защиту против дезинтеграции, когда поражен, или быть чисто разрезан на две половины. Большие объекты могут быть разрублены или разрезаны по норме приблизительно 5 кубических футов в раунд. Опасно пытаться парировать межразмерный клинок; используемое оружие должно делать инстинктивную защиту изделия против дезинтеграции или быть разрушено.
Наконец, клинок также эффективен против фазовых или эфирных существ, так как часть его существования находится на Эфирном Плане. Если владелец имеет некоторый способ обнаружить существа, скрытых подобным образом, клинок может ударять и затрагивать их как обычно, но без способности отрицать Армор Класс или другие боевые премии.
Волшебник должен коснуться оружия, которое будет затронуто заклинанием, но позже любой может владеть им. Материальный компонент для этого заклинания – бритвенно острый кусок стекла.

Trollish Fortitude Троллья Сила (Некромантия)

Источник: SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +4
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 6
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это мощное заклинание дает заклинателю физическую силу и конституцию тролля. Пока действует это заклинание, заклинатель регенерирует 3 хитпоинта в раунд, пока он не достигает своего обычного максимума. Он также получает троллью способность игнорировать расчленение, обезглавливание, и другие ужасные повреждения, которые обычно вывели бы его из строя или убили (потеря члена может предотвращать заклинателя от некоторых действий, типа быстрого бега, лазания и других действий). Кровотечения, поражения, уменьшение до отрицательных хитпоинтов, и другие эффекты, заставляющие жертву терять хитпоинты из раунда в раунд игнорируются, вместо этого заклинатель восстанавливает 3 хитпоинта в раунд, до своего обычного максимума. Если заклинатель уменьшен ниже 0 хитпоинтов, он выведен из строя и должен пройти проверку общего шока или терять все свои заклинания самого высокого уровня. Выведение из строя продолжается только, пока его регенерация не восстанавливает его к 1 хитпоинту или больше; Он может перемещаться, сражаться и использовать заклинания снова, как только его общее количество хитпоинтов становится положительным.
Троллья сила не обеспечивает заклинателя любыми защитами против смертельного яда, болезней и других эффектов, которые не причиняют потери хитпоинтов. Хитпоинты, потерянные через выпивание уровней, прикосновение вампира или вампирную регенерацию не могут быть восстановлены, так как они являются повреждением жизненной силы жертвы, а не физического повреждения. Кроме того, ущерб от пожара и кислотное повреждение не могут быть восстановлены. Пока заклинание действует, заклинатель может воссоединяться с отрубленными членами просто присоединяя их к месту среза, но если заклинание заканчивается, в то время как член (который уже перемещается к нему) все еще отделен от его тела, он немедленно переносит все эффекты повреждения.
Материальный компонент для этого заклинания – кусок высушенной плоти из сердца тролля, который должен быть растерт в порошок. Затем этим порошком осыпается заклинатель.

Superior Magnetism Усиленный Магнетизм (Изменение)

Источник: SaM

Дальность: 30 ярдов + 5 ярдов/уровень
Продолжительность: 1 раунд/5 уровни
Область воздействия: Специальный
Незаметность: +4
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 6
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Когда это заклинание брошено, волшебник делает один неодушевленный объект: камень, землю или металл в пределах диапазона заклинания, функционирующим как мощный магнит, притягивающий весь металл. Затронутый объект должен быть не больше 10-футового куба, хотя секция стены, пола или потолка приблизительно 10 квадратных футов будет работать. После этого, намагниченный объект получит мощную притягивающую или отталкивающую силу (по выбору заклинателя) против объектов из железного металла. Эффекты изменяются в зависимости от близости металлических объектов к центру магнетизма, как показано ниже:

Расстояние Магнетизма	**Норма Передвижения в Раунд**	**Эффективная Сила**	**Штраф Метательных Атак**
10 футов или меньше	40 футов	22 (Гаргантюа)	-40
20 футов или меньше	20 футов	20 (Огромный)	-20
30 футов или меньше	10 футов	18 (Большой)	-10
40 футов или меньше	5 футов	14 (Средний)	-5
50 футов или меньше	2 футов	10 (Маленький)	-2
60 футов или меньше	1 фут	4 (Крошечный)	-1

Норма передвижения показывает, как быстро предметы притягиваются или отталкиваются от центра магнетизма. Если существо или рассматриваемый объект более тяжелые чем намагниченное изделие, намагниченное изделие перемещается вместо него.
Эффективная Сила – это "Напряженность" магнетизма в этом диапазоне;
Эквивалент размера относится к размерам существа, не размеру оружия. (Все оружие человеческого размера рассматривается маленьким или крошечным для этой диаграммы).
Персонаж или существо несущее свободные металлические изделия или объекты типа оружия, щитов, шлемов, кнопок и так далее, должны выиграть противопоставленную проверку Силы (см. возможности игрока: Сражение и Тактика для информации по противопоставленным проверкам характеристик) чтобы удержать свое имущество, и не выпустить его из рук. Хранение оружия в ножнах, удержание изделия обеими руками, и другие предосторожности могут давать персонажу от +2 до +4 к его базовой характеристике, по усмотрению Данжон Мастера.
Персонажи, носящие металлический доспех должны делать попытку противопоставленной проверки Силы, чтобы игнорировать эффекты магнетизма. Если персонаж не проходит прямую проверку Силы, он теряет свою опору и летит к или от объекта по полной обозначенной норме. Он переносит полное падающее повреждение, основанное на скорости, с которой он поражает изделие — 1d6 за каждые 10 футов нормы передвижения, или половину этого повреждения, если он отталкивается и просто отброшен на землю. Если герой проходит проверку Силы, но проигрывает броску магнетизма, он перемещен на один фут за каждую единицу, которую он проиграл. Снова, некоторые предосторожности или помощь могут помогать носящим железо персонажам в их проверках Силы. Для монстров, сравните размер существа с эффективным размером магнетизма.
Бронированный персонаж, прилипший к поверхности или объекту, теряет любое изменение АС из-за Ловкости и не может делать любые физические нападения. Он может пробовать вылезти из своего доспеха и таким образом освободится, использовать волшебное изделие, или использовать психические способности, если он имеет их в своем распоряжении.
Магнус, файтер ураганно атакует волшебника, а в это время трусливый уголовник намагничивает значительный валун приблизительно в 30 футах от позиции Магнуса. Магнус несет длинный меч, щит и латы; он имеет Силу 17. Сначала, он проверяет удержит ли он свой меч и щит, делая два противопоставленных броска Силы. Он теряет щит, но удерживает меч. Теперь Данжон Мастер проверяет сопротивляется ли Магнус притяжению своих доспехов. В 30 футах, магнетизм имеет Силу 18. Магнус выбрасывает 6, но бросок магнетизма - 12. Даже притом, что и Магнус, и магнетизм прошли проверку Силы, бросок магнетизма выше

чем бросок Магнуса, и не выше его счета Силы. В результате, Магнус притянут на 6 футов ближе к камню. Следующий раунд, Магнус пробует снова и проваливает свой бросок в целом, перемещаясь еще на 10 футов ближе. Теперь до валуна только 14 футов, эффективная Сила магнетизма - 20, что означает, что Магнус находится в больших неприятностях. Если в следующем раунде он снова провалит свой бросок, он будет лететь к валуну по норме 20 футов/раунд, что причиняет 2d6 единиц повреждения.
Если существо выигрывает свою проверку Силы, оно может игнорировать эффекты заклинания и выходить из зоны влияния как обычно.
Усиленный магнетизм Сиреллина также воздействует на полет железных или стальных снарядов, типа стрел или арбалетных болтов со стальным наконечником. Любой снаряд, который проходит через зону влияния, переносит штраф нападения равный движению в обозначенном диапазоне. Например, если путь стрелы проходит в пределах 40 футов от намагниченного объекта, нападение переносит -5 штраф. Наконец, возможно, что и волшебник активировавший это заклинание, также будет им затронут. В результате, волшебнику лучше удостоверятся, что он находится вне эффективной области поражения при активировании.
Материальный компонент для этого заклинания – маленький брусок магнита, согнутый в U-форму и покрытый мифрилом.

Etherealness Эфирность (Измерение)

Источник: SaM

Дальность: Прикосновение
Продолжительность: 1 час/уровень
Область воздействия: Существо(а) которого коснулись
Незаметность: +2
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S
Время исполнения: 1
Спасбросок: Полная
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Посредством этого заклинания, волшебник и до шести других существ, держащихся за руки, станут эфирными (вместе с их снаряжением). После перемещения на эфирный план, группа может и не оставаться вместе. Присутствие группы может быть обнаружено только обнаружением фазы, истинным наблюдением, или подобным заклинанием или эффектом. Никакое физическое, или волшебное нападение не может затрагивать их, если их противник не в эфире (хотя некоторые монстры, типа василиска, имеют оружие завораживающего взгляда, чья сила простирается и в Эфирный План). Получатели заклинания – фактически находятся на Эфирной Границе и все еще могут чувствовать свою физическую среду, но мир кажется серым, туманным и неясным для них. Обратите внимание, что, поскольку эфирные существа могут чувствовать физический мир здесь, герой может разведывать или спасаться в безопасности Эфирной Границы.
Волшебник и его компаньоны могут остаться на Эфирной Границе в течении одного часа за каждый уровень; когда заклинание истекает, они возвращаются к обычному существованию, хотя волшебник может захотеть закончить заклинание до истечения его полной продолжительности. Волшебник также имеет возможность перемещения себя или всей группы из Эфирной Границы в Глубинный Эфир, но тогда они остаются эфирными, когда заклинание заканчивается. Он должен будет использовать это заклинание снова или находить другой путь назад, чтобы возвратиться к своему домашнему плану.
Волшебник может пытаться использовать эфирность, чтобы выслать не желающую жертву. Он должен сделать успешную Силу Атаки, чтобы коснуться ее, и жертва получает инстинктивную защиту против заклинания, чтобы отрицать эффект. Не желающая жертва автоматически остается на Эфирной Границе на количество времени, указанное волшебником во время активирования, но не больше, чем один час за каждый уровень заклинателя. Когда используется подобным образом, эфирность не затрагивает заклинателя, а только жертву.

Corpse Host Перемещение в труп (Necromancy)

Источник: NEC

Дальность: Прикосновение
Длительность: 1 день/уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: B, C, M
Время сотворения: 1 ход
Спасбросок: Нет

Это заклинание дает возможность лицу, к которому прикасается заклинатель, временно перенести свою жизненную силу и оживить свежий труп человека, человекообразного или гуманоида. Заклинание не

действует на нежить. Субъект заклинания своей волей заставляет труп двигаться и действовать и даже может читать заклинания, а его собственное тело в это время может находиться в безопасности за 5 миль на каждый уровень заклинателя. Пока труп анимирован жизненной силой субъекта заклинания, он перестает разлагаться. Однако если его не замаскировать иллюзией, оживленный труп выглядит как нежить (например, ю-ю зомби).
Субъект заклинания (возможно, сам заклинатель) видит, слышит и чувствует через тело, в котором находится его жизненная сила. Тело может драться, хрипло разговаривать (голосом трупа) и переносить вещи, то есть выполнять почти любые действия, не требующие большой точности (как вскрытие замков, шитье и другие подобные действия). Оно даже может отправиться в путешествие и зарабатывать опыт для своего «хозяина».
Разум субъекта заклинания работает в двух местах одновременно – в его собственном реальном теле и в оживленном его жизненной силой трупе. Реальное тело тоже чувствует (видит, слышит и т.д.) так же, как и раньше, на него даже действуют такие приспособления как магические кольца. Плата за переход в другое тело – паралич. Субъект заклинания не может двигать своим реальным телом (только дышать, моргать и двигать глазами), пока его жизненная сила находится в другом теле. (Разумная предосторожностью будет дружественная охрана; а также приятный или стратегически важный вид.) Реальное тело не нуждается в пище, питье или сне.
Субъект заклинания остается уязвимым, если тело, в котором он находится, подвергается действию магических или псионических сил, действующих на разум. Оживленное тело можно обмануть иллюзиями так же, как и субъект заклинания. Это происходит потому, что в обоих телах находится один и тот же разум.
Физическая атака на оживленное тело не наносит ущерба реальному телу. У оживленного тела есть hp, равные стандартному максимуму субъекта (даже если в текущий момент он травмирован или ранен). Оживленное тело имеет обычный AC субъекта заклинания (10), но может носить броню и владеть оружием с теми же ограничениями, что и субъект заклинания. При этом оживленное тело не получает преимуществ от вещей, носимых реальным телом субъекта заклинания.
Оживленное тело может противостоять нападению так же хорошо (или так же плохо), как и субъект заклинания в своем обычном состоянии. Необходимо помнить, что поскольку это тело не является нежитью, его нельзя изгнать и на него не действуют заклинания или магические предметы, действующие на нежить.
Если hp оживленного тела падают до 0 и ниже, его «хозяин» должен сделать бросок на системшок. В случае неудачи его реальное тело умирает вместе с оживленным телом. Духовная связь между субъектом заклинания и оживленным телом может быть резко прервана успешным магическим заклинанием *dispel magic*, *limited wish* или *wish*, или заклинанием священников *spirit release* и *dispel evil*. Прерывание духовной связи также требует броска на системшок.
Субъект этого заклинания может прервать связь с оживленным телом в любой момент и без вреда для себя. Тело, которое он использовал, немедленно разрушается (возобновляется процесс разложения), а субъект заклинания сразу же приобретает контроль над своим собственным телом. То же происходит при окончании действия заклинания или если оживленное тело выходит за пределы области действия заклинания или переходит на другой план существования.
Материальным компонентом данного заклинания служит свежий труп (существа, умершего не ранее чем 1 день на уровень заклинателя назад) и свежесрезанный кусочек кожи субъекта заклинания. Срезание кусочка кожи во время чтения заклинания наносит 1–3 hp повреждений. Во время окончания действия заклинания реципиент должен бросить спасбросок против магии смерти. В случае неудачи hp теряются навсегда (их поглощает заклинание) и не могут быть возвращены или вылечены магическими средствами (кроме заклинаний *wish* и *restoration*). В случае успеха потеря hp является временной и восстанавливается только после отдыха.

Ghoul Gauntlet Перчатка упыря (Alteration, Necromancy)

Источник: NEC

Дальность: Прикосновение **Компоненты: В, С, М**
Длительность: Особая **Время сотворения: 6**
Область воздействия: Особая **Спасбросок: Отриц.**

Это редкое и жуткое заклинание медленно трансформирует жертву в ненасытного упыря (*ghoul*), пожирающего плоть (см. описание в *MM*). Процесс трансформации обычно начинается с одной из конечностей (обычно с кисти или руки), которая была ближайшей к месту, которого коснулся заклинатель в начале заклинания. Каждый раунд жертва теряет 1–2 hp, в то время как ее тело медленно умирает и трансформируется в холодную, неумирающую плоть упыря.

Вначале жертва имеет право сделать спасбросок против этой смертельной трансформации. В случае неудачи остановить трансформацию может только заклинание *limited wish*, *wish* или *restoration*. Заклинание *dispel magic* или *remove curse* также могут подействовать, но только если будут прочитаны через три раунда после прикосновения, передающего *ghoul gauntlet*. На ранних стадиях действия заклинания пораженная конечность может быть ампутирована и сожжена, чтобы остановить действие заклинания.
Если конечность, пораженная *ghoul gauntlet,* ампутируется, когда жертва потеряла менее 20% своих hp, то необходимо ампутировать только кисть или стопу (что наносит 1d4+1 hp повреждений; неудачный бросок на системшок означает потерю сознания; в результате конечность теряет способность двигаться и функционировать). После того, как жертва теряет 20%–50% своих hp, необходимо ампутировать всю конечность с потерей 1d12+4 hp и броском на системшок. Изначально трансформированная плоть жертвы не имеет парализующей силы или каких-либо особых способностей, свойственных упырям. В процессе развития заклинания умирание плоти неумолимо охватывает все тело, и жертва немедленно умирает, когда *ghoul gauntlet* захватывает сердце или мозг (по достижении 0 hp под действием заклинания). Заклинания лечения, лечебный бальзам или магические предметы не могут вылечить или обратить процесс действия заклинания *ghoul gauntlet*.
Через сутки после смерти жертвы (если останки не были сожжены), субъект заклинания просыпается полноценным упырем (см. описание в *MM*). Он становится рабом, полностью подконтрольным некроманту, прочитавшему заклинание.
Материальным компонентом заклинания служит свежий ноготь трупа и кусочек корня мандрагоры, которые исчезают при чтении заклинания.

Transmute Bone to Steel Превращение кости в сталь (Alteration, Necromancy)

Обратимое
Источник: NEC

Дальность: 30 ярдов
Длительность: Постоянная
Область воздействия: 1 существо или предмет
Компоненты: B, C, M
Время сотворения: 1 раунд
Спасбросок: Особый

При чтении данного заклинания волшебник придает объекту из кости (возможно, скелету) крепость стали. Заклинание может быть прочитано только на мертвые, неживые кости; после превращения они могут быть оживлены обычными средствами. Несмотря на повышенную крепость, внешний вид костей не меняется, и они сохраняют свой первоначальный вес. В дальнейшем данный костяной объект делает все спасброски как твердый сплав (*DMG*, стр. 39). Преобразованный скелет имеет AC 3 и получает половину стандартных повреждений при физической атаке. Однако такой скелет получает стандартные повреждения от святой воды и магических атак, а также подвержен действию заклинаний, действующих на металл (*transmute metal to wood* или *heat metal*), и атакам существ, которые влияют на металл, таких как коррозийные монстры (*rust monsters*).
Обратный вариант заклинания, *transmute steel to bone*, ослабляет любой металл и делает его хрупким, как кость (все спасброски меняются соответственно). Любой неживой реципиент заклинания должен сделать предметный спасбросок против разрушения. В случае неудачи все дальнейшие спасброски металлического предмета делаются, как если бы он был костяным. Металлическая броня не дает обычного эффекта и становится AC 7. При любом успешном ударе по такому предмету преобразованный предмет должен сделать спасбросок против ломающей атаки, в случае удачи он остается целым и функциональным. Магические предметы под действием этого заклинания остаются магическими и сохраняют любые бонусы к спасброскам. Оружие, на которое подействовало данное заклинание, наносят –2 повреждений на дайс (и при любом попадании в цель должно сделать удачный спасбросок против поломки). Физическая атака на преобразованное заклинанием металлическое существо наносит +2 hp повреждений на дайс. Материальным компонентом обоих вариантов заклинания служат стальные опилки и костяной порошок.

7й Уровень

7й уровень (PHB)

Banishment (Abjuration) Изгнание (Отречение)

Дальность:	**20 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**60-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *banishment* позволяет заклинателю заставить некое экстрапланарное существо убраться с родного плана заклинателя. Эффект мгновенен, и субъект не может вернуться назад без особого призывания или средств для выхода со своего плана на тот, с которого его изгнали. Можно изгнать до 2 Хит Дайсов или уровней существа за уровень заклинателя.
Заклинатель должен назвать вид отсылаемого существа и также обозначить его по имени и титулу, если они есть. В любом случае, для работы заклятья придётся преодолеть сопротивление магии существа.
Материальные компоненты заклятья – опасные, ненавистные, или противоположные по природе вещества субъекту (субъектам) заклятья. За каждый образец такого вещества, используемый в сотворении заклятья, существа теряют по 5% сопротивления магии и подвергаются пенальти -2 к спасительному броску против заклятья. Например, если использовать железо, святую воду, солнечный камень, и побег розмарина в наложении изгнания на создание, ненавидящее эти вещи, его спасительный бросок против заклятья будет сделан с пенальти -8 (четыре вещества умножить на -2). Также можно добавить особые предметы, такие как волосы с хвоста ки-рина (ki-rin) или перья коуатла (couatl), что может изменить показатель на -3 или -4 за предмет. И напротив, волосы титана и благословлённая друидом омела может снизить показатель до -1, относительно того же существа. Если данное существо успешно сделает спасительный бросок против заклятья, заклинатель будет обожжён отрицательной реакцией энергии, понесёт 2d6 пунктов повреждения, и будет оглушён на один раунд.

Bigby's Grasping Hand (Evocation) Хватающая рука Бигби (Воплощение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Хватающая рука Бигби – улучшенная версия заклятья 6-го уровня *сильная рука Бигби (Bigby's forceful hand)*. Оно создаёт руку размером с человека (5 футов) или колоссального размера (21 фут), которая появляется и схватывает выбранное заклинателем существо, независимо от действий заклинателя и того, как оппонент пытается убежать от неё. Хватающая рука может неподвижно держать существо или объект весом до 1,000 фунтов, замедлить передвижение до 10 футов за раунд если вес существа между 1,000 и 4,000 фунтов, или замедлить передвижение существа на 50% если его вес может доходить вплоть до 16,000 фунтов. Рука сама по себе не наносит повреждения. Хватающая рука обладает Классом Брони 0, имеет столько же хит поинтов, сколько полностью здоровый заклинатель, и исчезает после уничтожения. Заклинатель может приказать ей отпустить пойманного оппонента или отпустить её по команде.
Материальный компонент – кожаная перчатка.

Charm Plants (Enchantment/Charm) Очаровать растения (Чары/Очарование)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**10 x 30 футов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *очаровать растения* позволяет заклинателю получить под своё командование растительные формы жизни и установить с ними связь. Эти растения подчиняются инструкциям, как только способны. Заклятье наложит чары на растения в области 30 футов x 10 футов. Хотя заклятье не наделяет растительность новыми способностями, оно даёт волшебнику возможность приказывать растениям использовать всё, что у них есть, чтобы исполнить его инструкции. Если растения в области обладают особыми или необычными способностями, они используются по приказу волшебника.

К примеру, это заклятье может в общих чертах повторить эффекты заклятья жрецов 1-го уровня *запутать (entangle)*, если так пожелает заклинатель. Спасительные броски применяют только разумные растения, и они делаются с пенальти -4 к броску.
Материальные компоненты заклятья – щепотка перегноя, капля воды, и веточка или лист.

Control Undead (Necromancy) Управлять неупокоенными (Некромантия)

Дальность:	**60 футов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3d4 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**1d6 неупокоенных**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье позволяет волшебнику командовать 1d6 неупокоенными существами в короткий период времени. В момент исполнения заклятья волшебник выбирает одну точку в пределах дальности заклятья. Под воздействие начинают попадать ближайшие неупокоенные, пока их суммарный Хит Дайс не станет равен уровню заклинателя, или пока их число не достигнет шести. Неупокоенные с Хит Дайсом 3 или меньше попадают под контроль автоматически. Имеющие больший Хит Дайс получают право на спасительный бросок, который в случае успеха перебарывает попытку управлять существом. Независимо от успеха или неудачи спасительного броска, каждое проверяемое существо учитывается в счёте Хит Дайсов, относительно предела заклятья.
Существа под управлением волшебника могут им управляться, если они в пределах слышимости. Между заклинателем и контролируемыми неупокоенными не существует телепатической связи или требований по знанию языка. Даже если связь невозможна, управляемые неупокоенные не атакуют заклинателя. В конце действия заклятья, управлявшиеся неупокоенные возвращаются к своему обычному поведению. Нелишённые разума вспомнят об управлении, производившимся волшебником.
Материальный компонент этого заклятья – маленький кусочек кости и сырого мяса.

Delayed Blast Fireball (Evocation) Огненный шар с замедленным взрывом (Воплощение)

Дальность:	**100 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**20-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**1/2**

Это заклятье создаёт огненный шар, с бонусом +1 к каждому кубику повреждения, который взрывается в любой момент от мгновения до пяти раундов спустя, в зависимости от команды данной волшебником. В остальных отношениях заклятье такое же, как *огненный шар (fireball)* 3-го уровня.

Drawmij's Instant Summons (Conjuration/Summoning) Мгновенный вызов Дромиджа

Дальность:	**Бесконечный + особый**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 маленький объект**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник телепортирует нужный предмет практически из любого места прямо себе в руки. Единственный предмет не может превышать в любом габарите длину меча, не может весить больше щита (около восьми фунтов), и должен быть неживым.
Чтобы подготовить это заклятье, волшебник должен держать в руке самоцвет стоимостью не менее 5,000 gp и произнести все слова заклинания, кроме последнего. В какой-нибудь момент в будущем он должен расколоть камень и сказать последнее слово. Тогда нужный предмет мгновенно перенесётся в левую или правую руку заклинателя, как он пожелает.
К предмета необходимо было раньше прикоснуться во время начальных слов, и специально назвать его; только данный предмет вызовется заклятьем. Во время начальных слов на камне появляется магическая надпись имени предмета, который будет вызываться. Для всех, кроме вызывающего волшебника надпись невидима и не читаема, за исключением разве что при помощи заклятья *прочесть магию (read magic)*

Если предмет находится в распоряжении другого существа, заклятье не работает, и заклинатель знает кто этот обладатель, и примерно где он, она, или оно находится в момент исполнения призывания. Можно вызывать предметы с других планов существования, но только если эти предметы не принадлежат (не обязательно находятся в физической хватке) другому существу. За каждый уровень опыта выше 14-го, волшебник может вызвать желаемый предмет с плана на один дальше от того, где он находится в момент сотворения заклятья (на один план дальше на 14-м уровне, на два плана дальше на 15-м уровне, и т.д.). Так, волшебник 16-го уровня может исполнить заклятье, даже если нужный предмет находится на втором слое одного из Внешних Планов, но волшебник 14-го уровня сможет вызвать предмет только если он не дальше одного из Внутренних Планов, в Эфирном Плане, или в Астральном Плане (смотрите описание кампании Planescape). Имейте в виду, что специальные заклятья или барьеры, или условия, блокирующие заклятья *телепорт (teleport)* или *сдвиг плана (plane shift)*, также могут заблокировать работу этого заклятья. Этим заклятьем нельзя вернуть предметы из тайного сундука Леоманда.
Примечание: Если на предмете стоит волшебная метка, его можно вызвать из любого места этого плана, если только не помешают особые местные условия. Более того, детали по местонахождению предмета будут более подробными, и предмет легче будет отследить другими видами магии наблюдения.

Duo-Dimension (Alteration) Двухмерность (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**3 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *двухмерность* оставляет заклинателю только два измерения, рост и ширину, без толщины. Таким образом, он невидим, когда повернётся боком. Эту невидимость можно обнаружить только заклятьем *истинное видение (true seeing)* или похожими методами. Вдобавок, двумерный волшебник может пройти через самые тонкие места, если они имеют достаточную высоту – простое дело, пройти между дверью и её косяком. Волшебник может нормально выполнять все действия. Он может повернуться и стать невидимым, переместиться в этом состоянии, появиться снова в следующий раунд и сотворить заклятье, исчезнув раундом позже.
Заметьте, что когда волшебник повернулся, на него не действуют никакие атаки, но когда он видимый, он подвергается удвоенному от нормального повреждения от атаки; например, удар кинжалом нанесёт по двумерному волшебнику 2d4 пункта повреждения. Кроме того, при действии заклятья волшебник имеет часть своего существования в Астральном Плане, и там его могут заметить тамошние существа. Если его заметили, на 25% возможно, что волшебник будет целиком затянут в Астральный План любой атакой астрального существа. Такая атака (и последующие атаки в Астральном Плане) наносит нормальное повреждение.
Материальные компоненты этого заклятья – плоское изображение заклинателя из слоновой кости (которое должно быть выполнено с высочайшим мастерством, дополнено золотой филигранью, эмалировано и усеяно самоцветами, средней стоимости – от 500 до 1,000 gp) и полоска пергамента. Когда произносится заклятье, пергамент сворачивают наполовину и соединяют его концы. Затем фигурку проводят через пергаментную петлю, и обе вещи исчезают навсегда.

Finger of Death (Necromancy) Палец смерти (Некромантия)

Дальность:	**60 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *палец смерти* разрушает жизненную силу жертвы. В случае успеха жертву нельзя будет не воскресить, не поднять. Вдобавок, на человеческое тело заклятье оказывает определённые изменения, благодаря которым через три дня заклинатель сможет при помощи особой церемонии, стоящей не менее 1,000 gp плюс 500 gp за тело анимировать труп в виде зомби джуджу (juju zombie) под своим управлением. Изменения можно обратить до момента анимации *ограниченным желанием (limited wish)* или похожим заклинанием, наложенным прямо на тело, а полное *желание (wish)* восстановит жизнь субъекта.
Заклинатель читает текст заклятья *палец смерти*, направляет свой указательный палец на существо и, если жертва не сделает спасительный бросок против заклятья, она умирает. Успешно спасшееся существо получает

2d8+1 пункт повреждения. Если субъект умирает от повреждения, внутренних изменений не происходит, и жертву может вернуть к жизни обычным способом.

Forcecage (Evocation) Клеть силы (Воплощение)

Дальность:	**10 ярд. /2 уровня**	**Компоненты:**	**V, S, особый**
Продолжительность:	**6 ходов + 1/уровень**	**Время исполнения:**	**3-4**
Область воздействия:	**20-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это мощное заклятье позволяет заклинателю создать куб силы, но он отличается от одноимённого магического предмета в одном важном отношении: клеть силы не имеет сплошных силовых стен; у неё имеются чередующиеся прутья силы с зазорами в 1/2 дюйма. Поэтому это действительно клетка, а не замкнутое пространство со сплошными стенами. Существа в области воздействия заклятья попадаются и остаются там, если только они не могут пройти через щели – и, конечно, все заклятья и любое дыхательное оружие могут действовать через зазоры между прутьями силы клети.
У существа с сопротивлением магии есть одна попытка пройти сквозь стены клети. Если проверка на сопротивление успешна, существо сбегает. Если нет, существо остаётся в клети. Помните, что успешная проверка не уничтожает клеть, а также не позволяет другим существам (кроме фамильяров) убежать с освободившимся существом. Также, клеть силы отличается от защитного устройства со сплошными стенами, куба силы, ещё в том, что от неё можно избавиться с помощью заклятья *развеять магию (dispel magic)*, или по окончании времени заклятья.
При помощи специальной подготовки во время заучивания, заклятье *клеть силы* можно изменить до заклятья *куб силы (forcecube)*. Создаётся куб со сторонами в 10 футов, который совпадает с устройством куб силы во всём, кроме разницы в исполнении заклятья и магией устройства, включая методы его подавления. Хотя сам процесс исполнения любой версии не требует материальных компонентов, для занесения в память потребуется чтобы волшебник использовал пыль алмаза стоимостью не менее 1,000 gp, чтобы начертить контуры клети или куба для последующего создания. Поэтому пыль алмаза применяется и целиком расходуется при запоминании заклятья, так как в конце занятия волшебник должен бросить пыль в воздух, и она исчезнет.

Limited Wish (Conjuration/Summoning, Invocation/Evocation) Ограниченное желание

Дальность:	**Не ограничена**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Ограниченное желание – очень мощное, но сложное заклятье. Оно выполнит буквально, но только частично или на ограниченное время, слова заклинателя. Так, можно изменить действительность прошлого, настоящего, или будущего (но, возможно, только для волшебника, если слова заклятья не будут подобраны самым аккуратным образом) с каким-нибудь ограничением. Использование ограниченного желания не изменит основу большей части реальности, и не принесёт богатство и опыт в ответ на простую просьбу. Заклятье может, например, восстановить немного хит поинтов (или все хит поинты на ограниченное время) потерянные волшебником. Оно может снизить вероятность нанесения ударов или повреждение, наносимое оппонентами, продлить действие некоторого магического эффекта, заставить существо относиться к заклинателю по-дружески, повторить заклятье 7-го уровня или меньше, и так далее (смотрите заклятье 9-го уровня *желание (wish)*). Жадные желания обычно кончаются для желающего катастрофой. Время исполнения зависит от времени подготовки фразы заклятья (умные игроки решают, что сказать до использования заклятья). Обычно время исполнения занимает один раунд (большая часть уходит на решение что сказать). Исполнение этого заклятья старит заклинателя на один год за каждые 100 лет нормальной продолжительности жизни.

Mass Invisibility (Illusion/Phantasm) Массовая невидимость (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**60 x 60 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это расширенная адаптация заклятья *невидимость (invisibility)* для использования на поле боя. Оно может скрыть существ в области 60 ярдов x 60 ярдов: до 400 существ размером с человека, от 30 до 40 великанов, или от шести до восьми больших драконов. Эффект перемещается с существом, и прекращается, когда оно атакует. Те, кто отходят от существа, становятся видимыми. Волшебник может завершить заклинание по команде.
Материальные компоненты заклятья *массовая невидимость* – ресница и кусочек гуммиарабика, в который надо поместить ресницу

Monster Summoning V (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров V (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**6 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Радиус 70 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье во многом похоже на заклятье 3-го уровня *вызывание монстров (monster summoning I)* за исключением того, что оно вызывает 1d3 монстров 5-го уровня. Они появляются в области воздействия и атакуют оппонентов заклинателя, пока он не прикажет им прекратить, пока не выйдет время заклятья, или пока монстры не будут убиты. Эти существа не делают проверок на мораль; после смерти они исчезают. Если оппонентов нет, то вызванные монстры могут, если волшебник способен объясняться с ними и если они физически способны, выполнить для него другие услуги.
Материальные компоненты этого заклятья – крохотная сумка и маленькая (необязательно горящая) свеча

Mordenkainen's Magnificent Mansion (Alteration, Conjuration) Великолепный особняк Морденкайнена

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**7 раундов**
Область воздействия:	**300 кв. фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья волшебник создаёт внепространственное жилище, войти в которое можно только в одной точке пространства того плана, где исполнялось заклятье. Те, кто будут смотреть от места входа, заметят только неясное мерцание в воздухе, в области 4 фута в ширину и 8 футов в высоту. Заклинатель этой магии контролирует вход в особняк, и после того как он войдёт проход запрётся и станет невидимым. Если захочет, он сможет открыть его снова, со своей стороны. Как только наблюдатели проходят через вход, они видят великолепное фойе и множество покоев за ним. Место содержит мебель и достаточно припасов для проведения банкета с девятью блюдами для такого количества дюжин людей, сколько уровней опыта есть у заклинателя. Имеется штат послушных полупрозрачных слуг, одетых в ливреи, ожидающих входящих. Атмосфера чистая, свежая, и тёплая.
Так как в это место можно войти только через особый проход, внешние условия не влияют на особняк, и условия внутри него не выходят в план снаружи. Отдых и расслабление здесь нормальные, но еда – нет. Она кажется отличной и питательной только пока находится в пределах этого места. Оказавшись снаружи, её эффекты немедленно исчезают, и если отдыхавшие не ели настоящей еды в разумных пределах времени, на них нападает страшный голод. Отсутствие возможности немедленно принять пищу выражается в начинающемся истощении или в пенальти за голод, по решению мастера.
Материальные компоненты заклятья – миниатюрный портал, вырезанный из слоновой кости, маленький кусочек полированного мрамора, и крохотная серебряная ложка. При сотворении заклятья они целиком уничтожаются.
(Следует упомянуть, что это заклятье использует настоящий портал и магию иллюзий. Имеются свидетельства, что дизайн и интерьер создаваемого места можно изменить для нужд заклинателя.)

Mordenkainen's Sword (Evocation) Меч Морденкайнена (Воплощение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполнив это заклятье, волшебник создаёт мерцающую плоскость силы с очертаниями меча. Заклинатель может ментально владеть своим оружием (ценой утраты всех действий кроме передвижения), заставляя его двигаться и наносить удары с такой же вероятностью, как если бы меч находился в руках бойца с уровнем вполовину меньшим уровня заклинателя. Например, если оно создано волшебником 14-го уровня, оружие имеет ту же вероятность нанесения удара, как и меч в руках бойца 7-го уровня.
У меча нет магических бонусов к атаке, но он может поразить почти любого оппонента, даже тех, кто подвергается только атакам оружия +3, или астральных, эфирных, или находящихся вне фазы противников. Он пробивает любой Класс Брони на броске в 19 или 20. По оппонентам размером с человека или меньше он наносит 5d4 пунктов повреждения, и 5d6 пунктов по оппонентам большего размера. Он существует пока не выйдет время продолжительности заклятья, пока на него успешно не сработает *развеять магию (dispel magic)*, или пока заклинатель не отпустит его.
Материальный компонент – миниатюрный платиновый меч с рукоятью и гардой из меди и цинка, создание которого обходится в 500 gp, и который исчезает при завершении заклятья.

Phase Door (Alteration) Фазовая дверь (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**1 использование/2 уровня**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется это заклятье, волшебник настраивает своё тело, и часть стены попадает под действие заклятья, похожего на *пройти стену (passwall)*. Фазовая дверь невидима для всех существ кроме заклинателя, и только он может использовать создаваемое ей пространство или проход, исчезнув пройдя через дверь, и появившись выйдя из неё. Если волшебник захочет, через дверь можно провести одно другое существо размером не больше человека, это считается как два использования двери. Дверь не пропускает свет, звук, или эффекты заклятий, и заклинатель не может видеть сквозь неё. Таким образом, это заклятье может дать путь к побегу, хотя определённые существа, наподобие фазовых пауков (phase spiders), могут с лёгкостью погнаться вслед. *Камень истинного видения* и подобная магия откроет присутствие двери, но не позволит использовать её.
Фазовая дверь держится одно использование за каждые два уровня опыта заклинателя. Её можно развеять только сотворив *развеять магию (dispel magic)* волшебником более высокого уровня, или несколькими волшебниками низкого уровня, творящими заклятье согласованно, если их общий уровень опыта более чем в два раза превышает уровень волшебника, кто исполнял заклятье (это единственный случай где можно комбинировать эффект развеивания).
По слухам, это заклятье было адаптировано каким-то могучим волшебником (или волшебниками), чтобы создавать обновляемые (или постоянные) порталы, которые можно было (или нет) присоединять к определённым индивидуумам (оруженосцам) или предметам (таким как кольца).

Power Word, Stun (Conjuration/Summoning) Слово силы, ошеломить (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда произносится заклятье *слово силы, ошеломить*, любое существо, указанное волшебником поражается шоком – шатается и не может логически думать или действовать – на время, зависящее от его текущих хит поинтов. Конечно, волшебник должен стоять лицом к существу, и существо должно находится в пределах 5 ярдов за уровень опыта волшебника. Существа с хит поинтами от 1 до 30 находятся в оглушённом состоянии 4d4 раунда, имеющие от 31 до 60 хит поинтов поражены на 2d4 раунда, имеющие от 61 до 90 хит поинтов поражены на 1d4 раунда, и существа с хит поинтами больше 90 не попадают под действие. Помните, если

существо ослаблено и его хит поинты ниже его обычного максимума, используется текущее количество хит поинтов.

Prismatic Spray (Conjuration/Summoning) Призматические брызги (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Брызги 70 x 15 футов**	**Спасбросок:**	**Особый**

Когда исполняется это заклятье, волшебник выпускает из своей руки треугольник семицветных блестящих брызг. Брызги летят на 70 футов вдаль и имеют конец шириной 15 футов. Они включают все цвета видимого спектра; каждый луч имеет свою силу и назначение. Любое существо, поражённое лучом, с Хит Дайсом ниже 8 ослепляется на 2d4 раунда, независимо от любого другого эффекта.
Любое существо в области воздействия почувствует прикосновение одного или большего числа лучей. Чтобы определить какой луч поразил существо, бросьте 1d8 и сверьтесь со следующей таблицей:

Результаты попадания призматического луча

1 = красный 5 = голубой

2 = оранжевый 6 = синий

3 = жёлтый 7 = фиолетовый

4 = зелёный 8 = поражён двумя лучами, бросьте снова дважды (игнорируя все 8-ки)

Цвет луча	**Порядок луча**	**Эффект луча**
Красный	1-ый	Наносит 20 пунктов повреждения, спасение против заклятья – половину.
Оранжевый	2-ой	Наносит 40 пунктов повреждения, спасение против заклятья – половину.
Жёлтый	3-ий	Наносит 80 пунктов повреждения, спасение против заклятья – половину.
Зелёный	4-ый	Спастись от яда или умереть; выжившие получают 20 пунктов ядовитого повреждения.
Голубой	5-ый	Спастись от окаменения или обратиться в камень.
Синий	6-ой	Спастись от волшебных палочек или сойти с ума.
Фиолетовый	7-ой	Спастись против заклятья или быть отосланным в другой план.

Reverse Gravity (Alteration) Обратить гравитацию (Изменение)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**30 фт. x 30 фт.**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье обращает гравитацию в области воздействия, заставляя все неприкреплённые объекты и существ в ней "падать" вверх. Обратная гравитация держится пока того желает заклинатель, или пока не выйдет время заклятья. Если во время такого "падения" на пути встречается твёрдый объект, происходит удар как от обычного падения вниз. По окончанию действия заклятья находившиеся под воздействием объекты и существа падают вниз. Так как заклятье действует на площадь, можно воздействовать на объекты на высоте десятков, сотен, или даже тысяч футов.

Sequester (Illusion/Phantasm, Abjuration) Сокрытие (Иллюзия/Фантом, Отречение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 неделя + 1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**2-футовый куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

При его сотворении, заклятье *сокрытие* не только предотвращает возможность обнаружить и найти объект, находящийся под его воздействием, оно также делает данный объект (объекты) невидимым для всех видов зрения. Так, заклятье *сокрытие* может замаскировать секретную дверь, сокровищницу, и т.д. Конечно, заклятье не мешает обнаружить объект методом прощупывания или использованием устройств (таких как *роба глаз* или *камень видения*). Если оно накладывается на не желающее того существо, то существо получает нормальный спасительный бросок. Живые существа (и даже виды неупокоенных) под воздействием заклятья *сокрытие* становятся неподвижными и впадают в бесчувственное состояние, пока заклятье не спадёт само или не будет развеяно.
Материальные компоненты заклятья – ресница василиска (basilisk), гуммиарабик, и капелька побелки.

Shadow Walk (Illusion, Enchantment) Ходьба в тени (Иллюзия, Чары)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**6 ходов/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Чтобы использовать заклятье *ходьба в тени* волшебник должен находится в области густой тени. Тогда заклинатель и любое существо, к которому он прикоснётся, будет перенесён на край Главного Материального Плана, где он граничит с Полупланом Тени. В этом регионе волшебник может передвигаться со скоростью до 7 миль за ход, двигаясь с нормальной скоростью по границам Полуплана Тени, но намного быстрее относительно Главного Материального Плана. Следовательно, волшебник может совершать быстрые путешествия войдя в Полуплан Тени, пройдя нужное расстояние, и вернувшись назад в Главный Материальный План. Волшебник знает, где он выйдет на Главном Материальном Плане.
Также, заклятье *ходьба в тени* можно использовать для путешествий в другие планы, граничащие с Полупланом Тени, но для этого придётся совершить могущий оказаться опасным переход по Полуплану Тени и прибыть на границу с другим планом реальности.
Любое существо, к которому прикоснётся волшебник в момент сотворения *ходьбы в тени*, также может совершить переход к границам Полуплана Тени. Они могут выбрать следовать за волшебником, поблуждать по плану, или вернуться на Главный Материальный План (50% вероятности каждого результата, если они потерялись или были брошены волшебником). Существа, не желающие следовать с волшебником в Полуплан Тени получают спасительный бросок, в случае успеха аннулируя эффект.

Simulacrum (Illusion/Phantasm) Подобие (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**Оосбое**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи этого заклятья волшебник может создать копию любого существа. Копия выглядит точно так же как оригинал, но разница имеется в следующем: подобие имеет только от 51% до 60% (50% + 1d10%) хит поинтов реального существа, есть личностные различия, есть области знания, которыми копия не располагает, и заклятье *обнаружить магию (detect magic)* немедленно определит её как подобие, равно как и заклятье *истинное видение (true seeing)*. Подобие всё время находится под полным контролем создавшего его волшебника. Специальной телепатической связи нет, поэтому команды должны отдаваться другим способом. Это заклятье создаёт форму существа, но это создание подобно зомби. Чтобы дать копии жизненную силу надо использовать заклятье *реинкарнации (reincarnation)*, и чтобы копия получила от 45% до 65% (35% + от 5% до 30%) знаний и личности оригинала, требуется заклятье *ограниченного желания (limited wish)*. Уровень подобия, если он есть, составляет от 20% до 50% от уровня настоящего существа.
Копия существа формируется изо льда или снега. Заклятье исполняется над грубой формой, и внутрь снега или льда надо положить часть копируемого существа. Для заклятья дополнительно потребуется рубиновый порошок.
У подобия нет возможности стать более могучим; оно не может расти в уровнях или способностях. Если уничтожено, оно обращается в снег и растаивает. Повреждение, причинённое подобию можно восстановить сложным процессом, на который потребуется минимум один день, 100 gp за хит поинт, и полностью оснащённая лаборатория.

Spell Turning (Abjuration) Обращение заклятий (Отречение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**До 3 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это мощное заклятье школы отречения заставляет заклятья, направленные против волшебника срикошетить в их заклинателя. К ним относятся заклятья из свитков и врождённые подобные заклятьям способности, но особо исключается следующее: области воздействия которые не центрируются прямо на защищённом волшебнике, эффекты заклятий от прикосновения, и эффекты заклятий от устройств таких как волшебные палочки, посохи, и т.д. Так, заклятье *свет (light)* призванное ослепить волшебника можно развернуть с возможностью ослепить заклинателя, тогда как то же заклятье не попадёт под воздействие, если оно было направлено на область, где стоит волшебник.
Обращение действует на количество уровней заклятий от семи до десяти. Точное число в тайне определяется мастером; игрок никогда не будет точно уверен в эффективности заклятья.
Заклятье можно развернуть только частично – разделите число оставшихся уровней, которые можно развернуть, на уровень приближающегося заклятья, чтобы узнать долю отворачиваемого эффекта, тогда как остаток действует на заклинателя. Например, приближающийся огненный шар центрируется на волшебнике с оставшимся одним уровнем для обращения заклятий. Это означает что 2/3 огненного шара подействует на защищённого волшебника, 1/3 подействует на заклинателя, и каждый будет центром эффекта огненного шара. Если выброшено повреждение на 40 пунктов, защищённый волшебник получает 27 пунктов повреждения, а заклинатель терпит 13. Оба (и все существа в соответствующих областях) могут сделать спасительный бросок против заклятья чтобы спастись от половины повреждения. Частично обращённое *парализующее* или *удерживающее* заклятье будет действовать как заклятье *замедлить (slow)* на получившего не менее 50% эффекта.
Если защищённый волшебник и атакующий заклинатель оба несут действующие эффекты обращения заклятий, создаётся резонирующее поле со следующими эффектами:

Бросок d100	**Эффект**
01-70	Заклятье уходит без эффекта
71-80	Заклятье действует на обоих с полным повреждением
81-97	Оба эффекта обращения не действуют 1d4 хода
98-00	Оба заклинателя попадают через разрыв в план Позитивной Жизненной Силы

Материальный компонент для заклятья – маленькое серебряное зеркало.

Statue (Alteration) Статуя (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Особый**

Когда исполняется заклятье статуя, волшебник или другое существо явно превращается в твёрдый камень, вместе с одеждой и снаряжением, которое он надел или держит. Для начальной трансформации из плоти в камень требуется один полный раунд после исполнения заклятья.
Во время трансформации имеется 18% вероятность того, что указанное существо потерпит неудачу при проверке на шок организма и умрёт. Существо должно бросить процентный кубик и добавить значение его Здоровья к результату. Если сумма составляет 18 или меньше, существо умирает. Если сумма 19 или больше, существо выживает при трансформации; оно может пройти любой осмотр и казаться каменной статуей, хотя если кто-нибудь проверит это, можно обнаружить излучение неясной магии из камня. Заметьте, что существо со Здоровьем 18 или больше всегда выживет при трансформации.
Несмотря на своё состояние, окаменевший индивидуум может видеть, слышать, и чувствовать запах как обычно. Ощущения ограничены теми, что могут воздействовать на твёрдую как гранит субстанцию его тела – т.е. откалывание равносильно лёгкому ранению, но отбивание рук статуи является серьёзным повреждением.

Если он того желает, пока действует заклятье, индивидуум под заклятьем *статуя* может мгновенно вернуться к своему нормальному состоянию, что-либо сделать, а затем вернуться в состояние статуи. Материальные компоненты этого заклятья – известь, песок, и капля воды, смешанные куском железа вроде гвоздя или костыля.

Teleport without Error (Alteration) Телепорт без ошибки (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье похоже на заклятье *телепорт (teleport)*. Заклинатель может переместить себя вместе с материалом, весящим как указанно в заклятье *телепорт* в любое известное место в его родном плане без вероятности ошибки. Заклятье также позволяет заклинателю путешествовать в другие планы существования, но любое такое место, в лучшем случае, должно было "тщательно изучаться". Это подразумевает, что заклинатель действительно был на том плане и тщательно рассматривал место на случай заклятья *телепорт без ошибки*. Используется таблица для заклятья *телепорт*, вместе с колонкой знания заклинателем указанной для перемещения местности, чтобы определить вероятность ошибки (исключение составляет заклятье 9-го уровня *выручка (succor)*). В раунд появления из телепорта заклинатель ничего больше делать не может.

Vanish (Alteration) Пропасть (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**1 объект**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда волшебник употребляет это заклятье, он заставляет объект пропасть (т.е. телепортироваться как заклятьем *телепорт (teleport)*), если он весит не более 50 фунтов за уровень заклинателя. Так, заклинатель 14-го уровня может заставить исчезнуть и появиться снова в нужном месте объект весом до 700 фунтов. Максимальный объём материала – 3 кубических фута за уровень опыта. Таким образом, заклятье ограничено и весом, и объёмом. Объект выходящий за пределы не попадает под воздействие, а заклятье оканчивается неудачей.
При желании пропавший объект можно поместить в глубинах Эфирного Плана. В этом случае точка, из которой пропал объект, сохраняет неясное магическое излучение пока он не будет возвращён. Успешное применение на этом месте заклятья *развеять магию (dispel magic)* вернёт исчезнувший предмет из Эфирного Плана. Имейте в виду, что нельзя заставить пропасть существ или магические силы.
Имеется вероятность в 1% что пропавший предмет дезинтегрируется. Также имеется вероятность в 1% что через соединение пропавшего предмета существо из Эфирного Плана сможет попасть на Главный Материальный План.

Vision (Divination) Прозрение (Прорицание)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда волшебник желает получить сверхъестественное руководство, он творит заклятье *прозрение*, взывая к любой силе, от которой он хочет получить помощь, и задавая вопрос, ответ на который будет дан в видении. Бросаются два шестигранных кубика. Если их сумма от 2 до 6, сила рассержена и не хочет ответить на вопрос; вместо этого она заставляет волшебника выполнить некую услугу (ультрамощной целью или поиском). Если сумма кубиков от 7 до 9, силе всё равно, и она даёт малозначительное видение, хотя оно может быть и не связано с вопросом. Если бросок составляет 10 или больше, сила дарует прозрение.

Материальный компонент заклятья – жертвоприношение чего-либо ценного для заклинателя или для молимой силы. Чем более ценна жертва, тем выше вероятность успеха. Очень дорогой предмет даёт бонус +1 к броску, крайне дорогой предмет добавляет +2, и бесценный предмет добавляет +3.

7й уровень (ADD-ON)

Acid Storm (Evocation) Кислотный дождь (Воплощение)

Источник ToM

Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Круг радиусом 20 футов**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это смертоносное заклятье вызывает ливень из вязкой магической кислоты. Все существа в зоне действия заклятья оказываются покрыты липкими каплями кислоты. Кислоту можно смыть лишь вином, уксусом или успешным применением заклятья *развеять магию* (*dispel magic*) или подобного ему. Кислота существует 1 раунд за каждый уровень заклинателя, а затем исчезает.
Существа, покрытые кислотой, получают 1d4 пункта повреждений в раунды с 1 по 3, 1d6 – с 4 по 6 и 1d8 пунктов – во все оставшиеся раунды. Существа, которые выкинули спасбросок от заклятья во время первого раунда, получают половинные повреждения до конца действия заклятья. Как только время действия *кислотного дождя* истекает, урон жертвам больше не наносится.
Повреждения, нанесенные кислотой, можно вылечить любым доступным способом кроме регенерации.
Материальный компонент заклятья – капля кислоты.

Bloodstone's Frightful Joining (Necromancy)Ужасное вселение Бладстоуна (Некромантия)

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Один неупокоенный**	**Спасбросок:**	**Особый**

Применив это могущественное заклятье, волшебник в состоянии переместить свой дух в тело неупокоенного и полностью его контролировать. Если неупокоенный разумен, ему позволено сделать спасбросок от заклятья. Если бросок был успешен, дух волшебника выталкивается назад в его тело. В этом случае заклинатель должен кинуть проверку на шок организма. Если бросок провален, волшебник получает 5d6 (5-30) пунктов урона; при успешной проверке волшебник получает половинное повреждение.
Если неупокоенный провалил спасбросок от заклятья, заклинатель соединяет свою жизненную силу с жизненной силой неупокоенного. Находясь в чужом теле, заклинатель может использовать все его особые атаки и врожденные способности, за исключением заклятий, запомненных существом.
Тело волшебника находится в коматозном состоянии и может быть объектом любых атак, получая при этом полный урон. Дух волшебника может перемещаться на неограниченное расстояние от своего тела до тех пор, пока дух и тело находятся на одном плане существования.
Интеллектуальная нежить, «одержимая» заклинателем (Страх какой! *Прим. переводчика*), будет постоянно пытаться ослабить волшебника ментальными угрозами, которые слышны лишь самому заклинателю. Мысли неупокоенного непередаваемо ужасны, поэтому в начале каждого часа пребывания в теле неупокоенного заклинатель должен сделать успешную проверку на Интеллект, чтобы не сойти с ума. Бросок модифицируется разностью между Интеллектом волшебника и неупокоенного. Если неупокоенный умнее волшебника, разница прибавляется к броску; если наоборот, то разница вычитается из броска.
Если бросок был успешен, ничего не происходит, и заклинатель может дальше контролировать неупокоенного. Если волшебник провалил проверку на Интеллект, его разум деградирует, и волшебник становится неистовым маньяком-убийцей. Его дух немедленно возвращается в тело. Волшебник должен кинуть чек на шок организма с последствиями, описанными выше. Волшебник остается опасным психопатом, пока на него не исполнят заклятье *лечение* (*heal*) или *желание* (*wish*), чтобы восстановить его рассудок.

Заклятье может быть крайне полезным при одновременном применении
заклятья *посмертная маска* (*mask of death*).
Когда время действия заклятья истекает, дух волшебника немедленно возвращается обратно в тело.

Haag`s Antimagic Shell (Abjuration) Антимагическая сфера Хаага (Отречение)

Источник GG

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклинание предназначено для создания большой антимагической сферы. Для исполнения волшебник становится в круг, образованный руками помощников – других волшебников, коих должно быть не менее трех, не более двенадцати и уровень каждого должен быть не ниже пятого. Область воздействия – сфера, радиус которой определяется уровнем заклинателя плюс еще единица за каждые пять уровней помощников, помноженный на 10 ярдов.
Сфера полностью блокирует действие магии в любом виде на все время действия чары. Аватары, полубоги, артефакты и реликвии имеют право на спасбросок от заклятья при каждом его прочтении. Действующие заклятья теряют силу или их действие предотвращается (так, волшебный меч теряет свои магическое свойства до тех пор, пока находится внутри этой сферы).
Сам заклинатель может разрушить действие этого заклятья в любой момент, просто покинув круг.
Материальный компонент заклятья – две алмазные полусферы с извлеченной сердцевиной (стоимостью не менее 5 000 gp).

Hatch the Stone from the Egg (Alteration, Enchantment/Charm, Evocation) Вырастить камень из яйца

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1d4+4 часа**
Область воздействия:	**Одна алхимическая смесь**	**Спасбросок:**	**Нет**

Если волшебник хочет создать магический предмет, называемый философским камнем, то для начала он должен узнать алхимическую формулу, в которой указаны необходимые ингредиенты и метод их обработки. Данное заклятье не дает такой информации и бесполезно, если волшебник не знает формулы. Конкретные вещества и формулу приготовления смеси придумывает DM. Волшебник может узнать эту информацию во время приключения.
Как только волшебник узнал формулу и подготовил все компоненты, он должен зачаровать алхимическую смесь заклятьем *зачаровать предмет* (*enchant an item*). Затем на смесь исполняется заклятье *вырастить камень из яйца*. Это заклинание медленно превращает смесь в философский камень. Процесс завершается прочтением заклятья *постоянство* (*permanency*).
Материальный компонент заклятья – магический предмет, известный под названием философское яйцо, которое представляет собой реторту с алхимической смесью. Яйцо не разрушается по завершении заклятья и может быть использовано вновь.

Intensify Summoning (Conjuration/Summoning, Necromancy) Улучшенный призыв

Источник ToM

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход**	**Время исполнения:**	**6**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье увеличивает мощь существ, призванных заклинателем при помощи заклятий призыва с 1-го по 6-ой уровень включительно. Эффект распространяется лишь на заклятья, которые переносят вызываемое существо к волшебнику.
Усиливаются лишь существа, призванные посредством первых двух заклятий призыва, исполненных в течение 1 хода после прочтения *улучшенного призыва*. Существа получают 2 хита за каждый свой Hit Dice. Существа сохраняют дополнительные жизни до конца срока действия заклятья, призвавшего их.
Материальный компонент заклятья – кожаный мешочек и миниатюрный серебряный канделябр.

Malec-Keth's Flame Fist (Evocation) Огненный кулак Малек-Кеса (Воплощение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**Одно существо или объект**	**Спасбросок:**	**Особый**

По прочтении заклятья одна из рук волшебника (по его выбору) вспыхивает ярким светом и окутывается пламенем. Волшебник не получает никакого вреда от этого пламени. Сила света эквивалентна свету факела. Если волшебник удачно касается противника, тот должен сделать спасбросок. Если бросок был успешным, пламя остается на руке у заклинателя (и он может использовать его для последующих атак, пока не истечет время действия заклятья), а жертва получает 1d4+2 (3-6) единицы урона. Если спасбросок был провален, пламя перескакивает с руки заклинателя на существо, заключая его в огненный кокон. Пламя горит 1 раунд и наносит существу 1d4 пунктов урона за каждый уровень заклинателя.
Вместо того, чтобы атаковать кого-то, заклинатель может дотронуться до какого-либо объекта. Этот объект автоматически загорается и горит в течение 1 раунда. Объект должен сделать успешный спасбросок от магического огня или он будет уничтожен. Огонь полностью охватывает объект объемом 5 куб. футов за каждый уровень опыта заклинателя.

Shadowcat (Illusion) Теневой кот (Иллюзия)

Источник ToM

Дальность:	**10 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Зачитав данное заклинание, заклинатель создает кота из теней вокруг. По размерам *теневой кот* аналогичен обычному коту и может быть черного или серого цвета в зависимости от желания заклинателя. Заклинатель обладает полным телепатическим контролем над призванным созданием. Он может видеть, слышать и даже говорить через кота, пока тот находится в зоне действия заклятья. Если кот выйдет за пределы области, он немедленно исчезнет. Заклинателю не требуется концентрироваться для поддержания заклятья.
Теневой кот нематериален, поэтому может быть ранен лишь магией или специальными атаками, включая атаки волшебным оружием +1 или лучше. Его AC 5, скорость передвижения – 18, спасброски такие же, как у волшебника. *Теневой кот* исчезает, если ему нанесут урон, численно равный половине хитов заклинателя. *Теневой кот* не может атаковать, трогать или переносить объекты. Успешное применение заклинания*развеять магию* (*dispel magic*) заставляет кота исчезнуть.
Теневой кот двигается абсолютно бесшумно. В 90% случаев его невозможно заметить, за исключением случаев, когда он выходит на ярко освещенное место. Он может проходить сквозь небольшие отверстия и узкие щели.
Материальные компоненты заклятья – черная жемчужина стоимостью по крайней мере 100 gp и коготь черного или серого кота.

Steal Enchantment (Enchantment/Charm) Украсть чары (Чары/Очарование)

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 час**
Область воздействия:	**Одно изделие**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье «крадет» чары, наложенные на магический предмет, и перемещает их в другой, немагический предмет (материальный компонент). Заклинатель должен касаться обоих предметов в процессе исполнения заклятья. Оба предмета должны быть одного вида (дробящее оружие, режущее оружие, кольцо, амулет, щит, броня, жезл и т.д.).
Чары можно перенести только в немагический предмет. За раз можно переместить энергию лишь одного предмета; нельзя переместить чары с двух предметов в один. Новый предмет имеет все свойства оригинального магического предмета (включая то же количество зарядов).
В конце заклятья магическому предмету позволен спасбросок от дезинтеграции со всеми модификаторами, применяемыми для магических предметов. Особо мощные объекты (например, артефакты) могут по решению DM'а выкидывать спасбросок автоматически.
Если спасбросок был успешным, магический предмет сопротивляется эффекту заклятья *украсть чары*. Если бросок был провален, магический предмет теряет силу, и она перемещается в другой объект.
Даже если предмет проваливает спасбросок, это не гарантирует успех заклятья. Есть шанс, что чары бесследно исчезнут. Базовый шанс составляет 100% и модифицируется -5% за каждый уровень опыта заклинателя. Таким образом, волшебник 20-го уровня может переместить магическую энергию без какого-либо шанса потерять ее. Если чары исчезают, оба предмета становятся не магическими.
Материальный компонент заклятья – немагический предмет, который получает чары. Он должен стоить столько же или даже больше, чем предмет, из которого «крадутся» чары.

Suffocate (Alteration, Necromancy) Душитель (Изменение, Некромантия)

Источник ToM

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**Круг радиусом 10 футов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье вытягивает весь воздух из легких существ, попавших в область действия. Воздух помещается в маленький серебряный мешочек, который волшебник держит в руке.
Каждый раунд жертва заклятья кидает чек на Здоровье. Если бросок провален, существо получает 2d4 (2-8) пунктов урона. Если бросок был удачным, то существо сумело вдохнуть немного воздуха, чтобы уменьшить урон до 1d4.
Из-за нехватки воздуха существа передвигаются и атакуют в два раза медленнее, их AC ухудшается на 4, броски на атаку выполняются с пенальти -4, а боевые бонусы на Ловкость не учитываются.
Заклятье действует на существ, независимо от того, покинули ли они зону действия заклятья или нет. Они получают урон до тех пор, пока не истечет время действия заклятья, пока кто-то не откроет серебряный мешочек или пока на мешочек не исполнят заклятье *развеять магию* (*dispel magic*). Все пенальти продолжают действовать в течение 1d3 раундов после истечения времени действия заклятья.
Материальный компонент заклятья – маленький серебряный мешочек, усыпанный черными опалами. Это изделие должно стоить не меньше 5000 gp. Мешочек не разрушается при исполнении заклятья, но становится бесполезным, если на него успешно исполнить заклятье *развеятьмагию* (*dispel magic*).

Zombie Double (Necromancy) Зомби-двойник (Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье создает джу-джу зомби, похожего на мага. *Зомби-двойник* обладает той же памятью, разумом и характером, что и заклинатель; на самом деле заклинатель теперь существует в двух телах одновременно. В остальном *зомби-двойник* аналогичен обычному джу-джу зомби: HD3+12; AC 6; THAC0 16; #AT 1; Dmg 3d4 (3-

12); SA strike как у монстра с HD 6; SD – иммунитет к заклятьям, воздействующим на разум, в том числе к иллюзиям; иммунитет ко сну, очарованию, удержанию, смертельной магии, *магическим снарядам* (*magic missile*), электричеству, холоду и яду; режущее и рубящее оружие наносят обычный урон, дробящее и колющее – только половину обычного; обычный и магический огонь наносят половинное повреждение.
Зомби-двойник не может исполнять заклятья, но может драться любым оружием, которое использует заклинатель. Также двойник способен карабкаться по стенам подобно вору (значение навыка – 92%). *Зомби-двойник* может быть изгнан как спектр (жрецом уровня 5 и выше). Если двойник отходит от заклинателя дальше, чем на 30 ярдов, он прекращает любую деятельность и падает на землю. Если расстояние между двойником и заклинателем станет меньше 30 ярдов, двойник «оживает».
Материальные компоненты заклятья – капля воска с черной свечи и прядь волос заклинателя.

Neutralize Gas Нейтрализация Ядовитого Газа (Защита, Элементный Воздух, Алхимия)

Источник: SaM

Дальность: 60 ярдов
Продолжительность: Мгновенный
Область воздействия: 10 футовый Куб/уровень
Незаметность: +5
Видимый Признак: Большой визуальный/ обонятельный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 1
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Используя это заклинание, волшебник делает инертными и пригодными для дыхания любые вредные пары, газы, облака или туманы в области поражения. Они включают вонючее облако, туман убийца, плотный туман, смертельный туман, зажигательное облако, кислотный шторм, газообразное оружие дыхания, споры или облака плесени, и подобные заклинания и эффекты. Вредный газ или пар превращаются в обычное, безопасное туманное облако тех же самых измерений как первоначальный эффект, которое затем рассеивается за 1d3 раундов. Существа, поврежденные до использования нейтрализации ядовитого газа, продолжают переносить любые эффекты от вредного эффекта, так как заклинание не излечивает и не отменяет существующее повреждение, и существо, которое рвет и слабеет от вонючего облака, не получило бы никакой помощи от этого двиомера.
Если брошено в том же самом раунде, что и появление эффекта, нейтрализация ядовитого газа, может использоваться, чтобы противостоять газообразному оружию дыхания, спорам и плесени, предоставляя любым затронутым существам +4 премию к их инстинктивным защитам и сокращая любое повреждение на половину или одну четверть обычного, в зависимости от того, действительно ли жертвы преуспевают в инстинктивной защите. Летящие по воздуху существа не затронуты этим заклинанием; нейтрализация ядовитого газа просто "очищает воздух" от любого вредного эффекта. Материальные компоненты это немного древесного угля и коры трента.

Descent into Madness Провал в Безумие (Очарование/Обаяние, Ментализм)

Источник: SaM

Дальность: 10 ярдов/уровень
Продолжительность: Постоянная
Область воздействия: 1 существо
Незаметность: +5
Видимый Признак: Средний визуальный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 7
Спасбросок: Полная
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Более коварное и мощное чем заклинание слабоумия, провал в безумие награждает одно существо случайной формой безумия. Заклинание может затрагивать любое существо с Интеллектом от низкого (5) и выше; однако, герой или существо, защищенное пустой памятью иммунно к этому заклинанию. Существа имеют право на обычную инстинктивную защиту против заклинания, чтобы противостоять заклинанию. Форма безумия, вызванного заклинанием определена броском по диаграмме:

D100% Тип Безумия
01-15 Бред

16-22 Дезориентация
23-34 Боязнь
35-40 Паранойя
41-44 Отчуждение
45-54 Амнезия
55-64 Иллюзорное безумие
65-69 Меланхолия
70-74 Депрессия
75-83 Мания
84-89 Слабоумие
90-95 Кататония
96-00 Смертоносная мания

Различные виды безумия и их игровые эффекты описаны под Чужеродниками в Главе 6. Заклинатель понятия не имеет какое безумие, создаст заклинание в его жертве, хотя он может быть способен сделать обоснованное предположение после наблюдения жертвы в течение нескольких раундов. Провал в безумие радикально ускоряет процесс безумия, создавая продвинутое состояние почти немедленно; например, персонаж, ставший параноиком из-за этого заклинания, перескакивает простое подозрение и немедленно расценивает своих друзей и союзников как злейших врагов. Жертва имеет небольшой шанс восстановления с течением времени (как описано под каждым типом безумия) но кроме этого, единственные способы отменить эффекты этого заклинания: восстановление, желание или использование психонической силы психическая хирургия.
Материальный компонент – специальный куб из золотого провода, стоящий по крайней мере 500 золотых, в форме тессеракта, или четырехмерной фигуры.

Seven-Eyes Семиглазый (Защита, Колдовство/Вызывание)

Источник: SaM

Дальность: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время исполнения: 7**
Область воздействия: Создает 7 глаз **Спасбросок: Специальная**
Незаметность: +5 **Сбивание с Ног: Разное**
Видимый Признак: Средний визуальный **Критические Попадания: Разные**

Это заклинание создает семь волшебных шаров, которые летают по кругу над головой заклинателя кольцом приблизительно 5 футов в диаметре. Глаза остаются в течение 1 раунда за каждый уровень, или пока заклинатель не захочет израсходовать шар, используя его при нападении или при защите. Кроме того, пока по крайней мере один глаз все еще существует, заклинатель получает 360° зрение, и может обнаруживать невидимок и обнаруживать фазовых существ по желанию, в 60-футовом диапазоне. Свойства каждого глаза описаны ниже.

- Глаз Разума. Этот шар защищает заклинателя от ментального нападения, обаяния или влияния, включая эффекты обаяния, обмана, обездвиживания и эмоции. Первое такое нападение отменяется шаром и в свою очередь его уничтожает. Если волшебник желает, вместо этого глаз разума может использоваться для очарования существа подобно волшебному заклинанию 1-го уровня, хотя это также расходует шар.
- Глаз Мечей. Этот глаз отклоняет первое физическое нападение, которое подвергает опасности заклинателя, включая рукопашные или метательные атаки, а затем исчезает. Волшебник также может использовать глаз меча, чтобы создать пять волшебных клинков, которые ударяют как волшебные снаряды на 1d4+1 единиц повреждения каждый. (Сбивание с ног d6, среднее (1 попадание) воздействие)
- Глаз Мага. Одно проявление сырой энергии, типа молнии, огня, силы, холода или подобного эффекта, поглощено глазом мага. Глаз может также проектировать 60-футовый в длину и 5-футовый в ширину разряд молнии, который причиняет 4d8 единиц повреждения (инстинктивная защита против заклинания дает половину повреждения) всем на его пути. Любое использование расходует силу глаза. (Сбивание с ног d12, большое (1-3 попадания) электричество)
- Глаз Яда. Этот глаз может использоваться, чтобы остановить любое нападение или эффект, который мог бы отравить заклинателя. В случае нападавшего вооруженного отравленным оружием, заклинатель может решать израсходовать, или глаз яда, или глаз мечей, чтобы блокировать нападение. Глаз также может

использоваться, чтобы отравить одно существо в пределах 30 футов; жертва должна сделать инстинктивную защиту против яда или умирать за один раунд.

- Глаз Духа. Первое нападение, которое воздействует на энергию жизни жертвы, включая выпивание энергии, утечку силы, причинение ран, ловушку для души, магический сосуд или смерть, парировано глазом духа. Волшебник может вместо этого захотеть расходовать силу глаза, используя ослабление (см. заклинание волшебника 4-го уровня) на одну цель в пределах 30 футов.
- Глаз Изобретения. Этот глаз отклоняет и разрушен первым нападением, направленным на заклинателя из волшебного устройства. Если нападение также принимает форму, которая может быть блокирована другим глазом (например, разряд из палочки молнии) заклинатель может выбирать, какой глаз израсходован. Если используется, чтобы напасть, глаз изобретения функционирует как рассеивание магии, брошенное на 8-ом уровне.
- Глаз Камня. Этот глаз предлагает защиту против первого нападения, которое может окаменять заклинателя и затем исчезает. Это может также быть израсходовано, чтобы использовать обездвиживание персоны.

Хотя любое число глаз может защищать волшебника в ходе одного раунда, только один глаз в раунд может использоваться, чтобы напасть. Когда заклинатель использует глаз, чтобы напасть, он не может использовать заклинание, нападать физически, или использовать другое волшебное изделие в том же самом раунде; глазу, чтобы разрядить его энергию требуется полная концентрация. Нападения Глаза, как рассматривается, имеют инициативный модификатор 1 или скорость очень быстро в системе инициативы из возможностей игрока: Сражения и Тактика.
Материальный компонент – семь благословленных драгоценных камней, стоящих по крайней мере 50 золотых каждый.

Persistence Сохранение (Призывание/Трансформирование)

Источник: SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 1 день/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +6
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 1 ход
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Связанное, и с заклинанием непредвиденное обстоятельство, и с заклинанием постоянство, сохранение позволяет волшебнику использовать заклинание 6-го уровня или ниже, а затем задержать его эффект, пока оно не будет необходимо. Имеются два основных способа использования сохранения: использовать персональное заклинание увеличив его продолжительность до максимальной продолжительности самого сохранения, или подготовить мгновенное заклинание и держать его готовым, пока заклинатель не пожелает его использовать.
А. Персональный эффект. Любое заклинание, которое увеличивает естественные способности волшебника: обнаружение магии, защита от зла, прыжок, инфравидение, полет, эфирная форма или другие затрагивающие заклинателя заклинания, могут быть сохранены при помощи этого заклинания. Волшебник использует сохранение, а затем желательное заклинание. Вместо вступления в силу немедленно, магия сохраняется готовой к использованию по простому желанию заклинателя. После этого волшебник может "включать" или "выключать" сохраненное заклинание так часто, как он хочет в течение продолжительности постоянства. Продолжительность сохраненного заклинания истекает только, в то время как заклинание активно, так волшебник 15-го уровня, который сохраняет заклинание полета, будет способен использовать 1d6+15 ходов полета (нормальная продолжительность полета) в течении следующих 15 дней (продолжительность сохранения) как он захочет.
Это особенно полезно, потому что это позволяет волшебнику использовать сохраненное заклинание и сохранение, и иметь эффекты сохраненного заклинания доступными, в то время как он запоминает другое заклинание вместо заклинания сделанного сохраненным. Это тем более полезно, потому что сохраненное заклинание может быть активизировано немедленно в соответствии с желанием заклинателя. Главное различие между этим заклинанием и непредвиденным обстоятельством в том, что сохраненное заклинание может быть призвано несколько раз (до предела его обычной продолжительности) в то время как непредвиденное обстоятельство функционирует только однажды.

В. Задержка заклинания. Заклинания, которые имеют мгновенный эффект, типа большинства заклинаний нападения и некоторые заклинания движения как например телепортация или межразмерная дверь, также могут быть сохранены. Сохраненное заклинание может быть активизировано или запущено в любое время в течение продолжительности сохранения, но его магия используется, как будто оно было брошено как обычно. Это походит на эффект заклинания непредвиденное обстоятельство, но эффект не имеет никаких предопределенных условий, и просто происходит, когда пожелает заклинатель.
Повреждающие или наступательные заклинания, которые имеют продолжительность (например, огненная сфера или огненная стена) не могут быть сохранены. Волшебник может иметь не больше, чем одно заклинание сохранения активным в любое данное время; если он использует новое заклинание, пока старое все еще действует, старое заклинание просто заменяется новым. Материальный компонент – изящная кристаллическая чаша, стоящая по крайней мере 2,000 gp. Материальный компонент сохранения или сохранного заклинания израсходован, когда заклинание сохраняется.

Wound Conferral Передача ран (Necromancy)

Источник: NEC

Дальность: Прикосновение **Компоненты: В, С, М**
Длительность: Постоянная **Время сотворения: 2 раунда**
Область воздействия: Два существа **Спасбросок: Отриц.**

Это заклинание похоже на заклинание магов 4 уровня *empathic wound transfer*, однако оно позволяет заклинателю переносить раны (до 3 hp на уровень заклинателя) между любыми двумя существами, кроме самого заклинателя. Волшебник должен иметь возможность схватить как раненное существо, так и существо, которому будет передана рана, без броска атаки. То есть два существа должны быть согласны подвергнуться действию заклинания, или быть спящими, без сознания или связанными, т.е. не должны иметь возможности избежать хватки заклинателя.
Существо, которому будет передана рана, имеет спасбросок против заклинаний, если не идет на это добровольно. В случае удачи передача не совершается и больше ничего не происходит. В случае неудачи ему передаются раны второго существа, с учетом ряда ограничений.
Общее количество передаваемых hp не может быть больше текущих hp заклинателя (или 3 hp на уровень – выбирается *меньший* вариант). В стандартном случае заклинание передает раны от раненного существа заклинателю (за первый раунд чтения заклинания), а затем от заклинателя реципиенту (за второй раунд). Если передаваемая рана уменьшает hp заклинателя ниже нуля (если он по глупости пытается передать больше hp, чем у него есть на текущий момент), передача прекращается и заклинание обращается и действует на самого заклинателя как *empathic wound transfer*. Заклинание также обращается, если его прервать во время второго раунда, до окончательной передачи жизненной силы реципиенту.
На усмотрение ДМа, это заклинание может не обращаться, если читается некромантом, который теоретически является специалистом в подобных обрядах. Если заклинание будет прервано при чтении, оно просто развеивается без переноса ран от раненного существа. Если заклинание читает некромант, оно также может немедленно привести в сознание недееспособное и лежащее без сознания существо, в соответствии с действием жреческого заклинания 3 уровня *death's door*.
Это заклинание чрезвычайно изнурительно для заклинателя. После завершения обмена волшебник временно теряет 7 Con; каждая единица Con восстанавливается через два часа полного покоя. Если Con заклинателя падает ниже 3, он теряет сознание и его Con восстанавливается полностью только через 24 часа.
Материальные компоненты заклинания – такие же, как и для *empathic wound transfer*, кроме этого, во время чтения заклинания волшебник должен иметь на себе особой формы рубиновую брошь или кулон (стоимостью не менее 5,000 золотых). Рубин служит временным хранилищем или резервуаром для переносимой жизненной силы и разбивается после завершения заклинания.

8й Уровень

8й уровень (PHB)

Antipathy-Sympathy (Enchantment/Charm) Антипатия-симпатия (Чары/Очарование)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 часа/уровень**	**Время исполнения:**	**1 час**
Область воздействия:	**10-футовый куб или один предмет**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье позволяет волшебнику установить определённый вид колебаний, которые будут исходить из объекта или места и отгонять либо привлекать особый тип разумных существ или персонажей с заданным характером. Перед началом сотворения заклятья волшебник должен решить, какой из эффектов относится к какому виду существа или характеру, так как компоненты для каждого применения различаются. Заклятье нельзя наложить на живых существ.
Антипатия: Это заклятье заставляет указанный вид существ или обладающих указанным характером почувствовать непреодолимое желание покинуть область или не касаться заколдованного предмета. Если спасительный бросок против заклятья успешен, существо может остаться на месте или прикоснуться к предмету, но оно будет чувствовать себя весьма неуютно, и постоянный зуд будет вызывать потерю 1 пункта Ловкости за раунд (на время действия заклятья), до максимальной потери в 4 пункта или минимальной Ловкости 3. Неудача спастись против заклятья заставляет создание бросить область или предмет, постоянно избегая ей и не возвращаясь к ней по своему желанию, пока заклятье не будет снято или не окончится. Материальный компонент для данного применения заклятья – комочек квасцов, смоченных в уксусе.
Симпатия: Исполняя этот вид заклятья, волшебник может заставить особый вид существа или наделённых определённым характером чувствовать подъём и удовольствие от нахождения в области или от прикосновения к объекту или предмету, или от владения им. Желание остаться в области или прикоснуться к объекту непреодолимо. Если не будет сделан спасительный бросок, существо или персонаж останется, или не захочет отпустить объект. Если спасительный бросок успешен, существо или персонаж освобождается от чар, но через 1d6 ходов нужно будет сделать следующий спасительный бросок. Если этот спасительный бросок потерпит неудачу, существо вернётся на место или к объекту.
Материальные компоненты этого заклятья – расколотые жемчужины на 1,000 gp и капля мёда.
Имейте в виду, что конкретный тип существ для воздействия требуется чётко назвать – например, красные драконы, великаны холмов, крысы-оборотни, ламмасу, катоблепас, вампиры, и т.д. Так же надо указывать определённый характер – например, хаотический злой, хаотический добрый, законопослушный нейтральный, истинно нейтральный, и т.д.
Если это заклятье накладывается на область, за уровень опыта можно наложить чары на 10 футовый куб. Если зачаровывается объект или предмет, можно заколдовать только одну вещь; существа или персонажи на которых настроен эффект будут спасаться против заклятья с пенальти -2.

Bigby's Clenched Fist (Evocation) Сжатый кулак Бигби (Воплощение)

Дальность:	**5 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *сжатый кулак Бигби* вызывает огромную бестелесную руку, сжатую в кулак. Эта магическая конечность находится под ментальным управлением заклинателя, который может бить ей одного оппонента каждый раунд. После исполнения заклятья концентрации не требуется. Сжатый кулак никогда не промахивается, но он может бить только как укажет заклинатель. Поэтому его можно обмануть невидимостью или другими способами маскировки и отвлекающих маневров. Эффективность его ударов меняется от раунда к раунду.

Бросок d20	**Результат**
1-12	Скользящий удар – 1d6 х.п.
13-16	Крепкий удар – 2d6 х.п.
17-19	Жёсткий удар – 3d6 х.п.; оппонент оглушён на следующий раунд
20	Сокрушительный удар* – 4d6 х.п.; оппонент оглушён на 3 следующих раунда

* Если оппонент оглушён, волшебник добавляет +4 к броскам на атаку, так как оппонент не может эффективно уклоняться или защищаться от атаки.
Кулак имеет Класс Брони 0, и уничтожается от повреждения равного хит поинтам полностью здорового заклинателя.

Материальный компонент этого заклятья – кожаная перчатка и маленькое устройство (похожее на бронзовый кастет) состоящее из четырёх колец, соединённых по слегка изогнутой линии, с "I" на каждом кольце. Устройство должно быть изготовлено из сплава меди и цинка.

Binding (Enchantment, Evocation) Путы (Чары, Воплощение)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *путы* создаёт магические ограничения чтобы удержать существо, обычно с другого плана существования. Экстрапланарные существа должны заточаться в круглую диаграмму; других существ можно заточить физически. Продолжительность заклятья зависит от вида связывания и уровня заклинателя (заклинателей), а также от времени произнесения заклятья. Компоненты варьируются в зависимости от формы заклятья, но к ним относятся: непрерывное высказывание нараспев, читаемое из свитка или книги дающей заклятья; жестикуляция, относящаяся к данному виду связывания; и материалы, такие как миниатюрные цепи из особого металла (серебро для ликантропов, и т.д.), редчайшие снотворные растения, корунд или алмаз большого размера (стоимостью 1,000 gp за Хит Дайс существа), и рукописное описание или вырезанная статуэтка захватываемого субъекта.
Если не использовано истинное имя субъекта, имеет место сопротивление магии. Пока удвоенный уровень опыта заклинателя как минимум совпадает с Хит Дайсом субъекта, спасительный бросок неприемлем. Уровень заклинателя можно увеличить на одну треть уровней каждого ассистирующего волшебника 9-го уровня или больше, и на один уровень за каждого ассистента с 4-го по 8-ой уровень. В этом заклятье могут помогать не более шести других волшебников. Если уровень заклинателя ещё меньше чем в два раза Хит Дайса субъекта, субъект получает спасительный бросок против заклятья, модифицированный видом проводимого связывания. Различные виды связывания:
Оковы: Субъект удерживается ограничениями заклятья *антипатия*, действующими на всех, кто приближается к субъекту, кроме заклинателя. Продолжительность – один год за уровень заклинателя (заклинателей). Субъект этого вида связывания (так же, как и в версиях оцепенения и связанного оцепенения) остаётся в пределах ограничивающего барьера.
Оцепенение: Вызывает у субъекта коматозный сон, который длится до одного года за уровень заклинателя (заклинателей).
Связанное оцепенение: Комбинация оков и оцепенения, которая длится до одного месяца за уровень заклинателя (заклинателей).
Огороженная тюрьма: Субъект переносится или по-другому попадает в ограниченную область, из которой он никак не может выйти, пока не будет освобождён. Заклятье длится пока магическая ограда не будет как-нибудь сломана.
Метаморфоза: Заставляет субъекта перейти в некоторую бестелесную форму, за исключением его головы или лица. Заключение постоянно, пока некое заданное заранее действие не освободит субъекта.
Удержание крошки: Субъект уменьшается до роста в 1 дюйм или даже меньше, и содержится в огороженной тюрьме некоторого самоцвета или подобного объекта. Субъект удержания крошки, метаморфозы, или огороженной тюрьмы излучает очень слабую ауру магии.
Субъект формы заклятья оковы получает спасительный бросок без модификаций. Тем не менее, оцепенение даёт бонус +1, ограниченное оцепенение – бонус +2, огороженная тюрьма – бонус +3, метаморфоза – бонус +4, и содержание крошки – бонус +5 к спасительному броску. Если субъект магически ослаблен, DM может назначить пенальти -1, -2, или даже -4 к спасительному броску. Успешный спасительный бросок позволяет субъекту порвать путы и делать что угодно.
Заклятье *путы* в случае первых трёх его видов допускает обновление, чтобы у субъекта не было возможности вырваться (если что-то вызвало ослабление версии оков или оцепенения, например, попытка связаться с субъектом или магически коснуться его, к обновлению заклятья применяется нормальный спасительный бросок). Иначе, после года, и каждый год потом, субъект получает спасительный бросок против заклятья. Если он будет успешен, заклятье *путы* сломано и существо свободно.

Clone (Necromancy) Клон (Некромантия)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 клон**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье создаёт копию человека, получеловека, или человекоподобного существа. Данный клон во многом дублирует индивидуума, вплоть до уровня опыта, воспоминаний, и т.д. Однако, копия является личностью *по-настоящему*, поэтому если оригинал и копия существуют одновременно, каждый знает о существовании другого; настоящая персона и клон будут хотеть избавиться друг от друга, потому что такое второе я невыносимо для обоих. Если один не может уничтожить другого, он сойдёт с ума и уничтожит себя (на 90% это будет клон), или возможно оба станут сумасшедшими и уничтожат себя (вероятность 2%). Эти события почти всегда происходят через одну неделю двойного существования.
Помните, что клон – та персона, которая существовала на момент взятия плоти для компонента заклятья, и всё последующее знание, опыт, и т.д. совершенно неизвестно клону. Клон – физическая копия, а имущество оригинала – совершенно другое дело. Клон растёт 2d4 месяца, и только после этого устанавливается двойное существование. Более того, значение Здоровья клона на один пункт меньше чем у исходного тела; если клон должен иметь Здоровье 0, клонирование не удаётся.
Материальный компонент заклятья – маленький кусочек плоти от дублируемой персоны.
DM может дополнительно установить другие условия на успех попытки клонирования, требующие чтобы в куске образца плоти остались следы жизни, что нужно разработать и воплотить некоторые способы хранения и защиты образца, и т.д.

Demand (Evocation, Enchantment/Charm) Требование (Воплощение, Чары/Очарование)

Дальность:	**Не ограничена**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье во многом похоже на заклятье волшебников 5-го уровня *послание (sending)*, позволяющее установить короткий контакт с далёким существом. Однако, при помощи этого заклятья сообщение может содержать указание (смотрите заклятье волшебников 3-го уровня *указание (suggestion)*), которое субъект изо всех сил постарается выполнить, если не сделает свой спасительный бросок против заклятья с пенальти -2. Конечно, если сообщение невыполнимо или бессмысленно в зависимости от обстоятельств субъекта во время прихода требования, сообщение понимается, но спасительный бросок не нужен и указание игнорируется. Заклинатель должен быть хорошо знаком с существом, и должен знать его имя и внешний вид. Если упомянутого существо находится на другом плане существования, имеется базовая вероятность в 5% что требование не дойдёт. Местные условия других планов могут значительно ухудшить эту вероятность, если так решит DM. Требование, если получено, будет понято даже существом с таким низким значением Интеллекта как 1 (Интеллект животного). Существа со статусом полубога или выше могут сами выбирать, что делать. Сообщение с требованием к существу должно содержать не более 25 слов, включая указание. Также, существо может незамедлительно дать короткий ответ.
Материальные компоненты заклятья – пара цилиндров, каждый открытый с одного конца, соединённых куском тонкой медной проволоки, и некоторая часть указанного существа – волос, кусочек ногтя, и т.д.

Glassteel (Alteration) Стеклянная сталь (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**Объект, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *стеклянная сталь* превращает обычный немагический кристалл или стекло в прозрачное вещество, обладающее прочностью и неразбиваемостью настоящей стали. Можно изменить только относительно маленький объём материала (с максимальным весом 10 фунтов за уровень опыта заклинателя), и он должен составлять объект целиком. Класс Брони вещества равен 1.
Материальные компоненты этого заклятья – маленький кусочек стекла, и маленький кусочек стали.

Incendiary Cloud (Alteration, Evocation) Зажигательное облако (Изменение, Воплощение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**4 рнд. + 1d6 раундов**	**Время исполнения:**	**2**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**1/2**

Заклятье *зажигательное облако* в точности напоминает дымовой эффект заклятья *пиротехника (pyrotechnics)*, за исключением того, что минимальные размеры облака 10 футов в высоту, 20 футов в ширину, и 20 футов в длину. Это густое паровое облако перекатывается вперёд, и на третий раунд начинает полыхать, нанося 1-2 пункта повреждения за уровень заклинателя. На четвёртый раунд оно причиняет 1d4 пункта повреждения за уровень заклинателя, а на пятый это значение снова падает до 1-2 пунктов повреждения за уровень, так как пламя выгорает. Во все последующие раунды его существования, облако – просто безвредный дым, закрывающий обзор в своих границах. Существа в пределах облака должны сделать только один успешный спасительный бросок, но если он не удался, они бросают снова в четвёртый и пятый раунды (если необходимо), пытаясь вполовину снизить наносимое им повреждение.
Чтобы сотворить это заклятье, волшебник должен иметь доступный источник огня (как с заклятьем *пиротехника*), наскрёб с низа навозной кучи, и щепотку пыли.

Mass Charm (Enchantment/Charm) Массовое очарование (Чары/Очарование)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**30-футовый куб**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Заклятье *массовое очарование* действует на персоны и монстров, как заклятье *очаровать персону (charm person)* или *очаровать монстра (charm monster)*. Только в отличие от них заклятье *массовое очарование* действует на такое количество существ, комбинированный уровень или Хит Дайс которых не превышает удвоенный уровень опыта заклинателя. Все эти существа должны находится в пределах дальности заклятья и внутри 30-футового куба. Заметьте, что на спасительные броски существ не влияет число получателей (смотрите заклятья*очаровать персону* и *очаровать монстра*), но все указанные существа подвергаются пенальти -2 к спасительным броскам из-за эффективности и силы заклятья. Имеет место бонус за Мудрость против очаровывающих заклятий.

Maze (Conjuration/Summoning) Лабиринт (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

В момент произнесения заклятья *лабиринт* создаётся внепространственное место. Субъект пропадает в перекладывающемся лабиринте планов силы на период времени, зависящий от Интеллекта (примечание: это заклятье не действует на минотавров).

Интеллект существа	**Время в лабиринте**
Ниже 3	2d4 хода
3-5	1d4 хода
6-8	5d4 раунда
9-11	4d4 раунда
12-14	3d4 раунда
15-17	2d4 раунда
18+	1d4 раунда

Имейте в виду, что заклятья *телепорт (teleport)* и *дверь в измерении (dimension door)* не помогут персонажу убежать из заклятья *лабиринт*, хотя заклятье *сдвиг плана (plane shift)* может помочь.

Mind Blank (Abjuration) Очистить разум (Отречение)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 день**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется очень мощное заклятье *очистить разум*, существо полностью защищается от всех устройств и заклятий, которые обнаруживают, влияют на, или читают эмоции или мысли. Это защищает от *предчувствия (augury), очарования (charm), команды (command), замешательства (confusion), прорицания (divination), сочувствия (empathy) всех видов, ЕСП (ESP), страха (fear), слабоумия (feeblemind), массового указания (mass suggestion), призрачного убийцы (phantasmal killer), обладания (possesion), правления (rulership), поимки души (soul trapping), указания (suggestion)*, и *телепатии (telepathy)*. Маскирующая защита также распространяется на предотвращение обнаружения или сбора информации *хрустальными шарами*или другими следящими устройствами, *удалённой слышимостью (clairaudience), удалённой видимостью (clairvoyance), связью (communing), связью с другими планами*, или методами на основе желаний (*желание (wish)* или *ограниченное желание (limited wish)*). Конечно, исключительно могучие божества могут проникнуть сквозь барьер заклятья.

Monster Summoning VI (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**7 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**Радиус 80 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье во многом похоже на заклятье 3-го уровня *вызывание монстров I (monster summoning I)* за исключением того, что оно вызывает 1d3 монстров 6-го уровня. Они появляются в области воздействия и атакуют оппонентов заклинателя, пока он не прикажет им прекратить, пока не выйдет время заклятья, или пока монстры не будут убиты. Эти существа не делают проверок на мораль; после смерти они исчезают. Если оппонентов нет, то вызванные монстры могут, если волшебник способен объясняться с ними и если они физически способны, выполнить для него другие услуги.
Материальные компоненты этого заклятья – крохотная сумка и маленькая (необязательно горящая) свеча.

Otiluke's Telekinetic Sphere (Evocation, Alteration) Телекинетическая сфера Отилука

Дальность:	**20 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**4**
Область воздействия:	**Сфера диаметром в 1 фут/уровень**	**Спасбросок:**	**Отм.**

Это заклятье точно такое же, как заклятье 4-го уровня *упругая сфера Отилука (Otiluke's resilient sphere)* за исключением того, что вдобавок все существа или объекты в шаре почти невесомы – всё содержащееся в нём весит только 1/16 от нормального веса. Заклинатель может телекинетически поднять любой субъект в сфере, если он весит до 5,000 фунтов. Дальность управления распространяется максимум на 10 ярдов за уровень, после того как сфера успешно заключила в себе субъект или субъекты. Имейте в виду, что если даже в шаре находится больше 5,000 фунтов веса, ощущается только 1/16 действительного веса, поэтому шар можно катить без особых усилий. Из-за снижения веса, быстрое движение или падение в поле сферы относительно безопасно, хотя и может оказаться катастрофичным, если шар исчезнет, когда субъект внутри находится высоко над жёсткой поверхностью. Заклинатель может закончить эффект словом.
Вдобавок к полусферическому кусочку алмаза и совпадающему с ним кусочку гуммиарабика, заклинатель должен также располагать парой маленьких магнитных полосок в качестве материальных компонентов для этого заклятья.

Otto's Irresistible Dance (Enchantment/Charm) Неудержимый танец Отто (Чары/Очарование)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**1d4+1 раунд**	**Время исполнения:**	**5**
Область воздействия:	**Существо, к которому прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда заклятье *неудержимый танец Отто* накладывается на существо, заклятье заставляет получателя начать танцевать, с притопами и прихлопами. Такой танец делает для жертвы невозможным совершение действий кроме скачков и гарцевания; эти прыжки ухудшают Класс Брони существа на -4, делают невозможной удачу в спасительных бросках кроме как на 20, и снимают любое упоминание о щите. Отметьте, что к существам надо прикоснуться, как если идёт рукопашный бой, и заклинатель пытается ударить чтобы нанести повреждение.

Permanency (Alteration) Постоянство (Изменение)

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**2 раунда**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье действует на длительность определённых заклятий, делая их продолжительность постоянной. Отдельные заклятья, на которые, как известно, действует *постоянство*, такие:

постигнуть языки (comprehend languages)
обнаружить зло (detect evil)
обнаружить невидимость (detect invisibility)
обнаружить магию (detect magic)
инфравидение (infravision)
защита от фокусов (protection from cantrips)
защита от зла (protection from evil)
защита от обычных снарядов (protection from normal missiles)
прочесть магию (read magic)
языки (tongues)
незримый слуга (unseen servant)

Волшебник исполняет желаемое заклятье и вслед идёт заклятье *постоянства*. Каждое исполнение заклятья *постоянство* понижает Здоровье волшебника на 1 пункт. Волшебник не может наложить эти заклятья на других существ. Результат такого применения постоянства сможет развеять только волшебник более высокого уровня, чем был заклинатель, когда он исполнял заклятье.

Вдобавок к личному использованию, заклятье *постоянство* также можно использовать чтобы сделать следующие заклятья, действующие на объект/существо или область постоянными:

увеличить (enlarge)
страх (fear)
порыв ветра (gust of wind)
невидимость (invisibility)
магический рот (magic mouth)
призматическая сфера (prismatic sphere)
вонючее облако (stinking cloud)
стена огня (wall of fire)
стена силы (wall of force)
паутина (web)

Дополнительно постоянными можно сделать следующие заклятья, которые можно наложить только на объекты или области:

тревога (alarm)
звуковое волшебство (audible glamer)
танцующие огни (dancing lights)
сплошной туман (solid fog)
стена огня (wall of fire)
искажение расстояния (distance distortion)
телепорт (teleport)

Подобное применение к другим заклятьям позволяет исполнять его с любым из последних, когда целью не является живое существо, но весь комплекс заклятий можно будет развеять целиком, тем самым уничтожив его.

Также, заклятье *постоянство* используется при изготовлении магических предметов (смотрите заклятье 6-го уровня *зачаровать предмет (enchant an item)*). По выбору мастера, постоянство может стать нестабильным или сломаться через долгий период времени, хотя бы в 1,000 лет. Нестабильные эффекты могут работать с перерывами или совершенно не функционировать.

DM может позволить сделать постоянными другие выбранные заклятья. Разработка подобного применения заклятья стоит столько же времени и денег, сколько самостоятельное исследование выбранного заклятья. Если DM уже определил, что применение невозможно, исследование автоматически терпит неудачу. Имейте в виду, что волшебник не сможет понять, что есть возможное исключение, исходя только из успеха или неудачи его исследования.

Polymorph Any Object (Alteration) Перевоплотить любой объект (Изменение)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Варьируется**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье превращает один объект или одно существо в другое. Когда используется в виде заклятья *перевоплотить другого (polymorph other)* или *камень в плоть (stone to flesh)*, просто считайте это заклятье более мощной версией, где спасительные броски делаются с пенальти -4. Когда оно используется для превращения других объектов, продолжительность заклятья зависит от радикальности изменения из настоящего состояния в зачарованное, и от разницы в размерах. DM определяет изменения используя следующее руководство:

Королевство	Животное, растительное, минеральное
Класс	Млекопитающие, двуногие, грибы, металлы, и т.д.
Принадлежность	Ветка дереву, песок пляжу, и т.д.
Размер	Меньше, равный, больше
Форма	Сравнительное сходство оригинального и перевоплощённого состояний
Интеллект	Касательно превращения, в котором конечный продукт более разумен

Изменение в *королевстве* даёт заклятью возможность работать часами (если отдалено на одно королевство) или ходами (если отдалено на два). Другие изменения аналогичным образом влияют на продолжительность заклятья. Так, превращение льва в андросфинкса было бы вечным, но результат обращения в пурпурного червя будет существовать только часы. Превращение бивня в слона будет постоянным, но ветка, превращённая в меч будет существовать в этом виде только несколько ходов.

Все перевоплощённые объекты излучают сильную магию, и если на них успешно сотворить заклятье *развеять магию (dispel magic)*, они вернуться к своей настоящей форме. Отметьте, что заклятье *камень в плоть* или обратное к нему может подействовать на результат этого заклятья. Как и с другими заклятьями перевоплощения, повреждение, перенесённое в новой форме может вылиться в увечьях или смерти перевоплощённого существа.

Например, можно превратить существо в камень и растереть его в пыль, нанеся этим повреждение, возможно даже смерть. Если с самого начала существо было превращено в пыль, чтобы повредить ему потребуются более искусные методы; возможно волшебник использует заклятье *порыв ветра (gust of wind)* чтобы разбросать пыль далеко и широко. В основном повреждение происходит, когда новая форма меняется посредством физической силы, хотя мастеру придётся отдельно рассматривать многие ситуации.

К живым существам нужно применять шок организма, как и ограничения, касающиеся заклятий *перевоплотить другого* и *камень в плоть*. Также имейте в виду, что эффект перевоплощения часто отнимает часть силы предмета или существа, но не добавляет новых сил, может быть за исключением способностей к передвижению, отсутствовавших у старой формы. Так, *меч ворпала* перевоплощённый в кинжал не сохранит свои способности. Аналогично, ничего не стоящие предметы нельзя превратить в постоянные ценности.

Материальные компоненты этого заклятья – ртуть, гуммиарабик, и дым.

Power Word, Blind (Conjuration/Summoning) Слово силы, ослепить (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**15-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется заклятье *слово силы, ослепить*, одно или больше существ в области воздействия становятся незрячими. Заклинатель выбирает одно существо как центр цели, и эффект распространяется начиная с центра, в первую очередь действуя на существ с меньшим количеством хит поинтов; также можно сфокусировать действие заклятья на отдельном существе. Заклятье действует вплоть до 100 хит поинтов существ; существа со 100 или большим числом хит поинтов не подвержены его воздействию, и не считаются в сумме попавших под воздействие существ. Продолжительность заклятья зависит от количества хит поинтов под эффектом. Если под воздействием 25 или меньше хит поинтов, слепота останется пока не будет излечена. Если под воздействием от 26 до 50 хит поинтов, слепота длится 1d4+1 ход. Если под воздействием от 50 до 100 хит поинтов, слепота длится 1d4+1 раунд. На отдельное существо нельзя воздействовать частично. Если под эффектом находятся все его хит поинты, оно ослеплено; иначе – нет. Слепоту можно снять заклятьем blindness) или *развеять магию (dispel magic)*.

Prismatic Wall (Conjuration/Summoning) Призматическая стена (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**4 фт. /уровень в ширину x 2 фт. /уровень в высоту**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье позволяет волшебнику создать вертикальную непрозрачную стену – блестящую многоцветную яркую плоскость, которая защищает его от всех видов атак. Стена мигает всеми цветами видимого спектра, семь из которых имеют разную силу и предназначение. Стена неподвижна, и заклинатель может пройти через неё без вреда. Однако, любое существо с Хит Дайсом ниже 8 в пределах 20 футов от стены, которое не защитит своё зрение, будет ослеплено цветами на 2d4 раунда.
Каждый цвет в стене имеет особый эффект. Каждый из цветов также можно снять особым магическим эффектом, но цвета нужно убирать в точном порядке спектра. Данная таблица показывает семь цветов стены, порядок их появления, их эффекты на существ пытающихся атаковать заклинателя, и магию для снятия каждого цвета.
Максимальные пропорции стены – 4 фута шириной за уровень опыта заклинателя и два фута высотой за уровень опыта. *Призматическая стена,* создаваемая заклятьем в месте занятом существом разрушается и заклятье тратиться впустую.
Эффекты призматической стены

Красный	1-ый	Останавливает немагические снаряды – наносит 20 пунктов повреждения, спасение снимает половину	*Конус холода*
Оранжевый	2-ой	Останавливает магические снаряды – наносит 40 пунктов повреждения, спасение снимает половину	*Порыв ветра*
Жёлтый	3-ий	Останавливает яды, газы, и окаменение – наносит 40 пунктов повреждения, спасение снимает половину	*Дезинтеграция*
Зелёный	4-ый	Останавливает дыхательное оружие – спасение против яда или смерть; выжившие терпят 20 пунктов повреждения	*Пройти стену*
Голубой	5-ый	Останавливает отслеживание/обнаружение и ментальные атаки – спасение против окаменения или окаменение	*магический снаряд*
Синий	6-ой	Останавливает магические заклятья – спасение против волшебных палочек или сумасшествие	*Непрерывный свет*
Фиолетовый	7-ой	Защита силовым полем – спасение против заклятья или отсылка на другой план	*Развеять магию*

Screen (Divination, Illusion) Экран (Прорицание, Иллюзия)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**30-футовый куб/уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье совмещает несколько элементов чтобы создать мощную защиту от слежения и прямого наблюдения. Когда заклятье исполняется, волшебник указывает что будет, а что не будет наблюдаться в области воздействия. Создаваемую иллюзию нужно описать в общих чертах. Например, заклинатель может задать иллюзию себя и другого, как они играют в шахматы всё время заклятья, но ему не нужно указывать как иллюзорные шахматисты делают перерыв, готовят пищу, а затем возвращаются к игре. Он может показать пустой и тихий перекрёсток, когда на самом деле через него проходит армия. Он может указать чтобы никого не было видно (даже проходящих странников), чтобы не обнаруживались его войска, или даже чтобы был виден каждый пятый человек или солдат. Как только условия будут установлены, их нельзя будет сменить. Попытки проследить за местностью автоматически обнаруживают изображение, заданное заклинателем, без возможности спасительного броска. Вид и звук соответствуют созданной иллюзии. Группа людей, стоящих на лугу будет замаскирована как пустой луг и чириканье птиц, и т.д. Прямой осмотр может позволить спасительный бросок (как для обычной иллюзии), если есть причина не верить увиденному. Естественно наблюдатели на месте заподозрят неладное, если колонна марширующей армии исчезает в одной точке и появляется в другой! Даже перемещение по области не снимает иллюзию и не обязательно даёт спасительный бросок, если скрытые существа освобождают проход для поддавшихся иллюзии.

Serten's Spell Immunity (Abjuration) Иммунитет к заклятьям Сертена (Отречение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд/получателя**
Область воздействия:	**Существа, к которым прикоснулись**	**Спасбросок:**	**Нет**

Используя это заклятье, волшебник способен предоставить фактический иммунитет к определённым заклятьям и формам магических атак тем, к кому он прикоснётся. За каждые четыре уровня опыта волшебника заклятьем *иммунитет к заклятьям Сертена* можно защитить одно существо; однако, если защищается больше одного, продолжительность защиты делится между защищённых существ. Например, волшебник 16-го уровня может наложить заклятье на одно существо, и оно продлится 16 ходов, или наложить его на двух существ на восемь ходов, или на четырёх существ на четыре хода. Защита даёт бонус к спасительным броскам в зависимости от типа и уровня заклятья, как показано в следующей таблице:

Уровень заклятья	**Заклятье волшебников**	**Заклятье жрецов**
1-ый – 3-ий	+9*	+7
4-ый – 3-ой	+7	+5
7-ой – 8-ой	+5	+3

* Включает эффекты *обмана*.

Материальный компонент этого заклятья – бриллиант стоимостью минимум 500 gp, который надо раскрошить и рассыпать над получателями заклятья. Каждое такое существо должно иметь при себе неповреждённый бриллиант размером минимум в один карат.

Sink (Enchantment, Alteration) Утопить (Чары, Изменение)

Дальность:	**10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**1 существо или объект, макс. 1 кб. фут/уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

При помощи этого заклятья волшебник может вдавить существо или объект в землю, или пол, где оно стоит. Исполняя заклятье, волшебник должен проговорить нараспев его текст не прерываясь до конца раунда. Данное существо или объект прирастает к поверхности в месте соприкосновения, если только не будет сделан успешный спасительный бросок против заклятья (для существа) или дезинтеграции (для объекта с магическими свойствами). (Примечание: "магические свойства" включают свойства магических предметов, как описывается в*Dungeon Master Guide*, свойства зачарованных предметов или предметов магического происхождения, и те свойства предметов, которые идут от заклятий защитного типа или с постоянными магическими свойствами или подобной магией.) Предметам не магической природы спасительного броска не даётся. Если субъект не делает спасительный бросок, он становится чуть более плотным, чем поверхность под ним.

Теперь заклинатель может решить прекратить своё заклятье и оставить субъект в покое, и в этом случае заклятье выйдет через четыре хода, а субъект станет нормальным. Если заклинатель продолжает заклятье (в следующий раунд), субъект начинает медленно погружаться в землю. Прежде чем можно что-либо сделать в новом раунде, субъект погрузится на одну четверть своей высоты; после действий одной группы – ещё на четверть, после действий второй группы – ещё; и в конце раунда жертва целиком утонет в земле. Погребение погружает существо или объект в состояние приостановки действий. Приостановка времени означает, что субъект не стареет. Телесные и другие функции фактически прекращаются, но в другом отношении субъект невредим. Субъект существует в невредимом виде внутри поверхности, куда он погрузился, его верхняя точка находится на такой глубине, какой у него был рост – 6-футовая жертва будет находится в 6 футах ниже поверхности, тогда как 60-футовый субъект будет иметь свою самую верхнюю точку на глубине 60 футов под поверхностью. Если землю вокруг субъекта как-нибудь убрать, заклятье сломано и субъект становится нормальным, но он не поднимется. Такие заклятья как *копать (dig), превратить камень в грязь (transmute rock to mud)*, и *свобода (freedom)* (обратное к заклятью 9-го уровня *заключение [imprisonment]*), не поранят утонувшее существо или объект и часто могут оказаться полезными при его возвращении. Если над областью, где использовалось заклятье *утопить*, исполнить заклятье *обнаружить магию (detect magic)*, то оно откроет неясную магическую ауру неопределённой природы, даже если субъект за пределом дальности обнаружения. Если субъект в пределах дальности, можно распознать школы заклятья (изменение и чары).

Symbol (Conjuration/Summoning) Символ (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *символ* создаёт магические руны, действующие на проходящих мимо существ, прикасающихся, или читающих руны, или проходящих через портал, на котором нанесён символ. Творя заклятье, волшебник наносит символ на любую желаемую поверхность. Таким же образом, заклинатель может поместить символ по своему выбору, используя один из следующих:

Смерть	Одно или больше существ, сумма хит поинтов, которых не превышает 80, погибают.
Разлад	Все существа, находящиеся под воздействием немедленно впадают в громкие перебранки и споры; имеется 50% вероятность что существа разных характеров атакуют друг друга. Перебранка длится 5d4 раунда, драка – 2d4 раунда.
Страх	Этот символ создаёт экстра-сильное заклятье *страх (fear)*, заставляя всех существ спасаться против заклятья с пенальти -4 к броску, или паниковать и бежать, как под атакой заклятья *страх*.
Безнадёжность	Все попавшие под воздействие существа должны в унынии повернуть назад, если они не спаслись против заклятья. Существа под воздействием подчиняются требованиям любого оппонента – например сдаться, убираться, и т.д. Безнадёжность длится 3d4 хода; за это время с 25% вероятностью существа ничего не будут делать каждый раунд, с 25% вероятностью что-то делающие повернут назад или уйдут из боя, что подходит к ситуации.
Безумие	Одно или больше существ, сумма хит поинтов, которых не превышает 120, становятся безумными и остаются такими, действуя как под эффектом заклятья *замешательство (confusion)*, пока *лечение (heal), восстановление (restoration)*, или *желание (wish)* не снимет сумасшествие.
Боль	Все существа поражаются на 2d10 ходов разрушающими болями, простреливающими их тело, вызывающими пенальти -2 к Ловкости и пенальти -4 к броскам на атаку.
Сон	Все существа с Хит Дайсом ниже 8+1 немедленно впадают в мёртвый сон, и не могут быть разбужены в течение 1d12+4 ходов.
Ошеломление	Одно или больше существ, сумма хит поинтов, которых не превышает 160, оглушены и шатаются в течение 3d4 раундов, роняя всё что держали.

Тип символа нельзя распознать не прочитав его, и тем самым активировав его эффекты.
Материальные компоненты этого заклятья – порошок чёрного опала и алмазная пыль, каждый стоимостью не менее 5,000 gp.

Trap the Soul (Conjuration/Summoning) Поймать душу (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**10 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная, пока не сломано**	**Время исполнения:**	**Особое + 1**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье помещает жизненную силу существа (и его материальное тело) в специальный камень-тюрьму, зачарованный заклинателем. В момент произнесения последнего слова заклинатель должен видеть существо.
Заклятье можно задействовать одним из двух способов. Во-первых, можно сказать заключительное слово, когда существо находится в пределах дальности заклятья. Это позволяет избежать эффекта сопротивлением магии (если есть) и спасительным броском против заклятья. Если было произнесено также имя существа, любое сопротивление магии игнорируется, и спасительный бросок против заклятья подвергается пенальти -2. Если спасительный бросок успешен, камень-тюрьма раскалывается.
Второй метод намного более коварен, так как он включает обман существа, чтобы оно приняло запускающий заклятье объект с нанесённым последним словом заклинания, автоматически помещая душу существа в ловушку. Чтобы использовать этот метод, при наложении чар на камень на предмете надо написать истинное имя существа и слово активации. Также на предмет можно наложить заклятье *симпатии (sympathy)*. Как только данное существо берёт или принимает запускающий заклятье предмет, его жизненная сила автоматически переносится в камень, без помощи от сопротивления магии и спасительного броска. Камень-тюрьма будет бесконечно удерживать пойманную сущность, или до тех пор, пока камень не расколется, и жизненная сила не выйдет, позволяя заново сформироваться материальному телу. Если пойманное существо – могучий обитатель другого плана (что может означать, что персонаж был пойман жителем другого плана, когда персонаж не был на Главном Материальном Плане), немедленно после освобождения с него можно потребовать услугу. Иначе существо может идти куда угодно, как только держащий его в заключении камень будет сломан.
Перед исполнением заклятья *поймать душу*, волшебник должен приготовить тюрьму, камень стоимостью хотя бы в 1,000 gp за каждый Хит Дайс или уровень опыта существа (например, для поимки существа 10-го уровня или с 10 Хит дайсами потребуется камень в 10,000 gp). Если камень недостаточно ценен, он раскалывается при попытке поимки (Имейте в виду, что пока персонаж не имеет представления об уровнях как таковых, стоимость камня для поимки индивидуума можно получить в исследовании. Помните, что эта стоимость может меняться со временем, когда персонаж растёт). Для создания камня-тюрьмы требуется заклятье *зачаровать предмет (enchant an item)* и заклятье *лабиринт (maze)*, помещаемое в камень, тем самым формирующее тюрьму для содержания жизненной силы.

8й уровень (ADD-ON)

Abi-Dalzim's Horrid Wilting (Alteration, Necromancy) Дикий сушняк Аби-Далзима

Источник ToM

Дальность:	**20 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**Куб со стороной 30 футов**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье испаряет всю жидкость из тела каждого создания, попавшего в зону действия заклятья, и наносит 1d8 пунктов урона за каждый уровень заклинателя. Существам позволено сделать спасбросок. В случае успеха они получают половинные повреждения от заклятья.
Заклятье особенно эффективно против элементалей воды и существ-растений, которые делают спасбросок с пенальти -2.
Материальный компонент заклятья – кусочек губки.

Airboat (Alteration, Enchantment/Charm) Летающая лодка (Изменение, Чары/Очарование)

Источник ToM

Дальность:	**1 миля**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье следует исполнять, когда на небе есть облака. Заклинатель показывает на облако, и оно немедленно спускается к нему. Спускаясь, облако принимает вид судна, которое представлял себе волшебник (галера в форме дракона, одноместный ялик и т.д.).
Несмотря на то, что лодка создана из облака, она твердая на ощупь и может выдержать вес заклинателя и еще одного человека за каждый уровень опыта волшебника. Лодка летает со скоростью 5 миль/час за каждый уровень заклинателя (до максимума в 90 миль/час).
Заклинатель мысленно контролирует скорость лодки и направление ее движения. Управляя лодкой, заклинатель может выполнять другие действия, но не может колдовать.

Defoliate (Necromancy) Увядание (Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**S, M**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**50×50 футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Все растения в области действия заклятья засыхают и погибают, рассыпаясь черным пеплом. Заклятье действует на все растения, от огромных деревьев до стебельков травы. Разумные формы растений, такие как тренты, также погибают. Чтобы восстановить уничтоженные растения требуется сильное заклятье, например, *желание* (*wish*) или его эквивалент. В противном случае в течение года ничто не может вырасти на территории, подвергшейся действию *увядания*. Следует отметить, что поскольку растения рассыпаются в пепел, то нет опасности бытьраздавленным падающим деревом; однако существа, прятавшиеся на деревьях, падают на землю и могут получить повреждения.
Материальные компоненты заклятья – лепесток засохшего цветка и щепка обугленного дерева.

Fear Ward (Abjration) Бесстрашие (Отречение)

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Радиус 5 футов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Вокруг заклинателя создается аура *бесстрашия*, которая наделяет его иммунитетом к любым формам страха, включая страх, вызываемый драконами. Кроме того, заклятье защищает мага от атак любой нежити; заклятье одинаково эффективно работает против магических и физических атак. Чару нельзя разрушить заклятьем *развеять магию* (*dispel magic*), но это можно сделать с помощью *желания* (*wish*).
Материальные компоненты заклятья – жвалы паука и волосы с головы гуля.

Gunther's Kaleidoscopic Strike (Invocation/Evocation) Склеротический удар Гюнтера

Источник ToM

Дальность:	**5 ярдов/уровень**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**8**
Область воздействия:	**Одно существо**	**Спасбросок:**	**Отм.**

После прочтения заклятья из пальцев волшебника в сторону цели вылетает тонкий луч разноцветного переливающегося света. Жертве позволено сделать спасбросок, чтобы избежать воздействия луча.

Заклятье никак не влияет на существ, не обладающих магическими способностями. Существа с врожденными магическими способностями (действующими как заклятья) также не подвержены эффекту *склеротического удара Гюнтера*. Однако, примененное против волшебника или жреца, заклятье становится поистине ужасным. Оно «замыкает» магическую энергию, хранящуюся в сознании жертвы, стирая некоторое число запомненных заклятий. Потерянные заклятья следует запоминать заново.
Число стертых заклятий равно уровню заклинателя минус 1d20. Таким образом, заклинатель 16-го уровня может стереть максимум 15 заклятий, а может не стереть ни одного, в зависимости от броска d20. Если после вычитания значения броска d20 из уровня заклинателя разность равна нулю или отрицательному числу, это означает, что жертва не забыла ни единого заклятья.
Заклятья вытягиваются из памяти, начиная с заклятий 1-го уровня и далее по возрастанию уровней сложности. Определять, какое именно заклятье должно забыться, следует случайным образом.

Homunculus Shield (Evocation, Necromancy) Гомункулус-защитник (Воплощение, Некромантия)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Создавая *гомункулуса-защитника* волшебник отделяет часть своего сознания и формирует из него магического гомункулуса. Создание невидимо никому, кроме заклинателя и выглядит как миниатюрная копия волшебника, висящая у него над головой.
Волшебник может свободно двигаться и действовать, пока заклятье остается в силе. Гомункулус действует как независимый заклинатель. Он может исполнять только *телепорт* (*teleport*), *неожиданность* (*contingency*) и защитные чары не сложнее 4-го уровня. Гомункулус может исполнять лишь те заклятья, которые запомнены волшебником, однако для исполнения любого заклятья гомункулусу требуется время 1. Волшебник выбирает, какие именно заклятья может колдовать *гомункулус-защитник*. После исполнения заклятья стираются из памяти заклинателя.
Гомункулус получает 1 хит за каждые два уровня опыта волшебника. Эти хиты «заимствуются» у волшебника. Пока существует гомункулус, хиты волшебника уменьшаются на вышеозначенное количество пунктов. Гомункулуса нельзя ранить обычным оружием или стрелами, но он получает урон от магии (например, от *магических снарядов* (*magic missile*), направленных в него, или площадных боевых заклятий). Гомункулус имеет характеристики и спасброски как у волшебника.
Когда время действия заклятья истекает, гомункулус исчезает, и все хиты, которые у него были на тот момент, возвращаются волшебнику. Хиты, потерянные гомункулусом, можно восстановить лишь при помощи магического лечения.
Если, находясь под действием *гомункулуса-стражника,* заклинателя потерял все хиты, то он умирает. Если даже у гомункулуса еще есть хиты, это не играет роли.
Волшебник с активным гомункулусом получает пенальти -4 к спасброску от действия заклятья *магический сосуд* (*magic jar*) поскольку его ментальная энергия разделена.
Материальный компонент заклятья – миниатюрная скульптура заклинателя.

Shadow Form (Necromancy) Теневая форма (Некромантия)

Источник CWH

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 раунд/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи данного заклятья волшебник может на время превратиться в тень. Заклинатель получает скорость передвижения, AC, Hit Dice и все способности тени. Его леденящее прикосновение (требует обычного броска на атаку) наносит 1d4+1 (2-5) пунктов урона и вытягивает из жертвы 1 единицу Силы. Потерянная единица Силы возвращается спустя 2d4 (2-8) ходов после атаки заклинателя. Если заклинатель,

находясь в *теневой форме*, уменьшил хиты или Силу человека (получеловека) до 0, жертву затягивает на План Негативной Энергии, где она остается навечно в виде тени.
Все оружие и вещи заклинателя остаются при нем, но, находясь в *теневой форме*, он не может их использовать. Он также не способен исполнять заклятья, но получает иммунитет ко сну, очарованию, удержанию и атакам, основанным на холоде. В 90% случаев заклинателя невозможно заметить, если только он не выходит на ярко освещенное место. В отличие от обычной тени, заклинатель в *теневой форме* не может быть изгнан священником. Когда время действия заклятья истекает, есть шанс в 5%, что заклинатель навсегда станет тенью. В этом случае ничто, кроме *желания* (*wish*) не может вернуть заклинателю прежний вид.
Материальные компоненты заклятья – саван с останков умершего как минимум 100 лет назад и черный стеклянный шарик.

Analyze Dweomer Анализирование Двиомера (Предсказание, Изобретение)

Источник: SaM

Дальность: 10 ярдов
Продолжительность: 1 раунд/2 уровня
Область воздействия: 1 объект или существо
Незаметность: +7
Видимый Признак: Средний визуальный/ маленький звуковой
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 8 часов
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание показывает к заклинателю все заклинания, очарования, двиомеры и волшебные свойства одного существа или объекта. Один эффект, заклинание или сила показаны каждый раунд в приблизительном порядке того, как заклинания были использованы, или свойства были приобретены. (Если Данжон Мастер не знает, какие заклинания были помещены в предмет первыми, хороший способ определить это случайным броском.) Заклинатель имеет базовый шанс 50%, чтобы определить существование и идентичность специфического заклинания или силы +2% за каждый уровень до максимума 99%. Единственные очарования, которые остаются непостижимыми для анализирования двиомера – те что окружают артефакты или реликвии.
Волшебник 16-го уровня находит неизвестную палочку и решает использовать анализирование двиомера, чтобы изучить ее. Данжон Мастер знает, что это – палочка огня, и он решает, что при зачаровании предмета использовался огненный шар, огненные руки и огненная стена, чтобы создать палочку, в таком порядке. В первом раунде, волшебник имеет шанс 82% идентифицировать зачарование предмета; в следующем раунде, шанс 82% обнаружить огненный шар; в следующем раунде, шанс 82%, чтобы почувствовать огненные руки; и так далее, для всех оставшихся очарований. Обратите внимание, что Данжон Мастер мог бы решить, что любые действия, необычные материалы или процессы которые использовались при создании палочки, будут также показаны, как будто это заклинания.
После того, как волшебник проанализирует один объект или существо, заклинание заканчивается, даже если его продолжительность еще не истекла. Использование этого заклинания физически очень требовательно; волшебник должен сделать проверку общего шока или быть истощенным и неспособным ничего делать пока он не отдохнет следующие 1d8 часов. И хотя это заклинание наиболее часто используется в комфорте и безопасности лаборатории волшебника, маг мог бы также использовать анализирование двиомера, чтобы изучить волшебные печати и барьеры на двери, определять то, как его компаньон был проклят, или исследовать потенциального противника на защитные заклинания.
Материальный компонент для этого заклинания – крошечная линза из рубина или сапфира в маленькой золотой оправе. Драгоценный камень должен стоить по крайней мере 1,000 gp.

Iron Body Железное Тело (Изменение, Элементная Земля)

Источник: SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: +5
Видимый Признак: Средний визуальный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 8
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это заклинание превращает тело заклинателя в живое железо, которое предоставляет ему несколько мощных сопротивляемостей и способностей. Пока заклинание действует, заклинатель может быть поврежден только тупым оружием +3 или лучшей ценности, или монстрами 8+3 Hit Dice или больше. Рубящее оружие, падение, дробление и нападения сжатия всех типов полностью неспособны повредить заклинателю, хотя нападение может сбить его с ног или полностью обездвиживать его под тоннами развалин. Заклинания или нападения, которые затрагивают физиологию или дыхание жертвы, например, яды, туман убийца, ослабление, инфекции или причиняют боль прикосновением, совершенно неэффективны, так как заклинатель не имеет никакой физиологии или дыхания, пока действует заклинание. Также, заклинания, которые имеют ограничения веса, должны применяться к волшебнику, как будто он весит более чем 3,000 фунтов. Волшебник игнорирует электрические нападения и спасается с +4 против огненных нападений. Если он спасается, он получает четверть повреждения; если нет, он получает половину повреждения. Если поражен жезлом разрушения, он получает 2d8+6 единиц повреждения, если нападавший не выбрасывает естественные 20. Если это происходит, то повреждение удвоено.
В дополнение к естественной невосприимчивости железного тела, волшебник получает мощные наступательные способности. Его счет Силы поднят до 20 (+3 к Силе Атаки, +8 повреждения) на продолжительность заклинания, и он может бить кулаком или ударять своих врагов дважды в раунд на 1d4 единиц повреждения в удар, плюс его премия Силы. К сожалению, его движение становится замедленным и неуклюжим, так что он уменьшен до перемещения 3 и переносит -2 штраф при бросках на инициативу (или увеличивает свою базовую фазу на один шаг, в возможностях игрока: Сражение и Тактика). Наиболее важно, неуклюжесть волшебника и недостаток дыхания предотвращают его от использования любых заклинаний, пока действует железное тело.
Железное тело может создавать дополнительные опасности для волшебника, если Данжон Мастер считает соответствующим. Например, разъедающие монстры чрезвычайно опасны для волшебника, использующего это заклинание. Заклинания нагревания металла причиняют двойное повреждение заклинателю. И, естественно, волшебник тонет в воде как камень, хотя он может выдержать сокрушительное давление и недостаток воздуха на дне океана, по крайней мере, пока не истекло заклинание. Некоторые волшебные изделия, типа микстур или ветряных инструментов, также могут быть временно непригодны.
Материальный компонент для этого заклинания – маленький кусок железа, которое когда-то принадлежало железному голему.

Heart of Stone Каменное Сердце (Некромантия)

Источник: SaM

Дальность: 0
Продолжительность: 1 год
Область воздействия: Заклинатель
Незаметность: 8
Видимый Признак: Нет
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 1 день
Спасбросок: Нет
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это мощное заклинание заменяет собственное живое сердце некроманта на точно созданное сердце из совершенного камня чистой воды, что изменяет саму природу тела волшебника. Пока действует каменное сердце, заклинатель не боится нападений, которые колют или рубят его; он не кровоточит и может игнорировать наиболее ужасные повреждения этого вида. Заклинатель также может игнорировать все волшебные эффекты типа заклинаний, волшебных устройств, и врожденных способностей заклинания меньше 8-го круга.
В игровых терминах, персонаж переносит только 1 единицу повреждения от любого типа S, или типа P нападения, плюс любая волшебная премия оружия. Например, если он был поражен +1 длинным мечом, он перенес бы только 2 единицы повреждения. Сила и премии специализации игнорируются. Если волшебник расчленен, он не переносит никакое дополнительное повреждение другое чем неудобство наличия его удаленных членов, и он может снова прикрепить отрубленный член, удерживая его в месте отруба в течении одного полного хода. Каменное сердце также частично эффективно против нападений типа B, так как оно предотвращает повреждение и раздробление кровеносных сосудов. Против дробящего оружия, волшебник переносит только половину обычного повреждения. Заклинания причинения ран всегда причиняют минимальное повреждение против волшебника, защищенного этим заклинанием. И хотя заклинатель не может почувствовать меч в своей грудной клетке, любое полученное повреждение прерывает использование заклинания.

В дополнение к сопротивлению повреждению, каменное сердце также делает персонажа иммунным к усталости и истощению, и обычному, и волшебному. Он также получает +4 премию к инстинктивным защитам против окаменения.
Хотя каменное сердце весьма мощно, оно имеет некоторые недостатки. Прежде всего, определенное физическое нападение все же может в конечном счете уничтожить волшебника несмотря на его неестественную сопротивляемость повреждению — толпа сердитых крестьян с топорами, и копьями могут нанести ему по 1 единице одновременно, если это – то, что необходимо чтобы его убить. Во-вторых, сердце не дает никакой защиты против других форм нападения, типа огня, электричества, холода, кислоты и так далее, хотя любое кровотечение, вызванное ожогами игнорируется. Эффекты дезинтеграции также затрагивают заклинателя. Наиболее важно то, что заклинатель теряет способность естественно излечиваться от повреждения, и больше не восстанавливает потерянные хитпоинты с течением времени. Заклинания лечения, микстуры и изделия уменьшены до своего минимального эффекта, так что лечение серьезных ранений (2d8+1, восстановленных хитпоинтов) возвратило бы только 3 хитпоинта волшебнику, защищенному каменным сердцем. Однако, ограниченное желание или желание могут использоваться, чтобы восстановить 1 хитпоинт за каждый уровень заклинателя или все хиты кроме 1d4 хитпоинтов, соответственно.
В дополнение к этим неудобствам, каменное сердце также делает заклинателя, уязвимым другим способом: его собственное настоящее сердце может быть разрушено, немедленно убив его. Естественно, заклинатель будет предпринимать шаги, чтобы спрятать и защитить свое настоящее сердце, чтобы предотвратить это. Живое сердце продолжает биться всю продолжительность заклинания, но не требует никакого специального сосуда или средств обслуживания, для своей защиты, заклинатель мог бы оставить его на полу, если он хочет. Каменное сердце не может быть рассеяно, хотя более мощная магия отрицания типа Дизъюнкции Морденкаинена может заканчивать заклинание. Снятие окаменения также рассеивает магию каменного сердца. Независимо от того, как закончено заклинание, собственное живое сердце волшебника немедленно возвращается на свое место, а каменное сердце появляется там, где сохранялось живое сердце. В это время, любые повреждения, которые волшебник в настоящее время имеет, умножены на 1d6, поскольку раны начинают кровоточить снова. Например, некромант, который был поврежден на 6 единиц повреждения вместо этого, переносит 6d6, когда заклинание заканчивается.
Материальный компонент для этого заклинания – само каменное сердце. Оно должно быть сделано из чистейшего драгоценного камня (нефрит, обсидиан или золотожильный мрамор был бы соответствующим) стоящего не менее 5,000 золотых. Оно должно быть подготовлено при помощи заклинания зачарования предмета. Камень не используется в конце заклинания и может использоваться снова, если он не поврежден.

Death Shroud Пелена смерти (Necromancy)

Источник: NEC

Дальность: Прикосновение **Компоненты: В, С, М**
Длительность: Особая (максимум 2 раунда/уровень) **Время сотворения: 8**
Область воздействия: 1 существо/уровень **Спасбросок: Отриц.**

Заклинание *death shroud* обращается к плану негативной материи и окружает заклинателя темной аурой энергии, вытягивающей жизнь. Смертоносная аура не наносит вреда самому заклинателю, но чревата ужасными последствиями для любого, кто с ней соприкасается.
Заклинание *death shroud* может использоваться активно, для атаки, и пассивно, для защиты. В бою волшебник может активировать смертоносную силу заклинания, прикасаясь к жертве (для этого необходим успешный бросок атаки). Любое существо, которого коснулся заклинатель, должно немедленно сделать спасбросок против магии смерти с пенальти –4. В случае успеха жертве не наносится никакого вреда. В случае неудачи вокруг жертвы сгущается темное облако, которое вытягивает 20% hp за каждый раунд, и в конце пятого раунда жертва умирает. Заклинание *death shroud* также может служить заклинателю пассивной защитой. Любой, кто прикасается к волшебнику или пытается ударить его любым предметом, который держат в руке, или оружием ближнего боя, должен сделать спасбросок против магии смерти (без пенальти) или пострадает от пелены смерти вышеописанным образом.
Снять *death shroud* с жертвы могут следующие заклинания: *cure critical wounds, heal, limited wish, wish* или успешное заклинание *dispel magic*. Более слабые лечебные заклинания и лечебные бальзамы могут отсрочить смерть лишь на один раунд. Многократное применение таких заклинаний или лечебного бальзама может продлить жизнь жертвы, пока не закончится время действия заклинания. Действие заклинания также можно прекратить преждевременно, убив заклинателя или успешно применив на него заклинание *dispel magic* (в результате немедленно освобождаются все существа, находящиеся под действием заклинания).

Заклинание *death shroud* действует, пока волшебник успешно не атакует или не будет атакован количеством существ, равным его уровню (или пока не истечет максимальная длительность заклинания – два раунда на уровень). Это заклинание не действует на нежить. На деле, если заклинание атакует нежить, существо немедленно получает 1 HD, а волшебник должен сделать успешный спасбросок против магии смерти, или он сам пострадает от действия *death shroud*.
Это грозное заклинание известно только тайной группе некромантов, которые узнали его из книги в бронзовом переплете, пришедшей с другого плана существования. Необходимые материальные компоненты – дробленый черный опал и бриллиант (стоимостью 5,000 золотых), прах телесной нежити, сильно связанной с планом негативной материи (такой как вампир или умертвие) и дымчатый кварц. Эти компоненты исчезают после прочтения заклинания.

Life Force Transfer Перенос жизненной силы (Necromancy)

Обратимое
Источник: NEC

Дальность: 1 дюйм **Компоненты: В, С, М**
Длительность: Постоянное **Время сотворения: Особая (8 ходов)**
Область воздействия: 1 существо **Спасбросок: Отриц.**

После завершения этого длинного и сложного ритуала заклинатель навсегда переносит жизненную силу существа (возможно, даже свою собственную) в специально изготовленный предмет, магическое вместилище или тело другого существа. После завершения ментального переноса тело реципиента цепенеет и остается в коме или трансе, подобном смерти, в течение 2–7 дней. Если за это время жизненная сила субъекта не будет магическим путем возвращена в тело, его тело умирает, а жизненная сила навсегда остается пойманной в предмете или в новом теле.
Внутри физического вместилища реципиент может совершать любые действия, которые позволяет его новая форма. В кольце или мече субъект заклинания может взаимодействовать с владельцем, если он носит или держит вместилище соответствующим образом. Степень взаимодействия зависит от интеллекта субъекта:

Int	**Взаимодействие**
3–11	Нет
12–13	Полуэмпатия
14–16	Эмпатия
17+	Телепатия

Существа с низким или средним интеллектом не могут общаться взаимодействовать вообще; существа с интеллектом выше среднего могут взаимодействовать с помощью примитивной формы эмпатии (обычно это пульсация или звон различной интенсивности). На усмотрение ДМа, жизненная сила может оживить специально подготовленную статую или голема, возможно, это даже позволяет реципиенту использовать любые запомненные заклинания.
Заклинание *life force transfer* иногда является последним шагом при изготовлении сильного магического предмета или малого артефакта (обычно меча). В процессе жизненная сила жертвы переносится в магический предмет (если жертва не сделает удачный спасбросок против магии смерти с пенальти –4), который обычно запечатывается заклинанием *permanency*.
Часто после завершения ритуала заклинатель уничтожает тело реципиента и навсегда заключает жизненную силу жертвы в предмете (если не будет выполнено обращение заклинания *permanency* и не будет подготовлено новое тело с помощью заклинания *clone*, *wish* и т.п.). Если предмет будет уничтожен, пока жизненная сила жертвы находится в нем, существо может вернуться в свое тело в случае успешного броска на системшок, если тело находится в пределах одной мили на уровень заклинателя; в противном случае жизненная сила жертвы рассеивается и существо умирает.
В некоторых случаях волшебник может использовать это заклинание как последний способ сохранить собственную жизнь. В этом случае весь ритуал и вместилище готовятся и выполняются заранее, и лишь последний слог заклинания остается недосказанным. Волшебник может произнести этот слог в любое время, таким образом перенося свою жизненную силу в подготовленное вместилище, при условии что оно находится в пределах досягаемости. Очевидно, что такой способ работает только если подготовленное вместилище все время находится поблизости. Более того, обычно волшебник должен оставить знак или зашифрованное указание, чтобы его союзники могли обратить заклинание и вернуть волшебника в его обычное состояние. Пока заклинание не завершено, волшебник не может выучить другое заклинание 8 уровня. Не считая этого ограничения, незаконченное заклинание никак не влияет на заклинателя.

Менее порядочные волшебники могут использовать этот ритуал для того, чтобы навсегда перенести жизненную силу реципиента (часто свою собственную) в тело более молодого существа, таким образом продлевая свое существование. Жертва имеет право сделать спасбросок против магии смерти с пенальти –4. В случае неудачи жизненная сила жертвы уходит (при этом жертва умирает), а жизненная сила заклинателя навсегда переходит в тело жертвы. В случае успешного спасброска заклинание не срабатывает и не наносит никакого вреда ни жертве, ни заклинателю (однако заклинание можно повторить позже). Таким образом древний некромант может перенести свою жизненную силу в тело молодого и сильного существа, получая все физические качества жертвы, физические навыки, hp и долгую продолжительность жизни.
Для этого заклинания нужен специально изготовленный предмет или любой человек, человекоподобный или гуманоид (лучше всего молодой и здоровый), который примет жизненную силу субъекта. Кроме этого, необходим свиток с надписью особыми, редкими чернилами и массивный кроваво-красный гранат (ценой 5,000 золотых или более). Каким должно быть физическое вместилище – решает ДМ, но оно должно быть достаточно высокого качества, подходящего для ритуала. Гранат (но не свиток) исчезает при прочтении заклинания. Это заклинание нельзя снять обычными способами (даже в «незаконченном» состоянии). Если вместилище не было запечатано заклинанием *permanency*, жизненную силу субъекта можно выпустить с помощью заклинаний *spirit release* или *dispel evil* (в случае, если магическое вместилище является постоянным, *permanency* необходимо сначала преодолеть с помощью *dispel magic*).
В редких случаях (по решению ДМа) жизненная сила не покидает тело, а сосуществует в своем собственном теле с жизненной силой «захватчика». В таком случае она может взять под контроль жизненную силу второго существа – для определения этого необходимо использовать правила контроля для заклинания *magic jar*. Жизненная сила «захватчика» может быть изгнана с помощью заклинаний *spirit release* или *dispel evil* (или полного заклинания *wish*). В противном случае, на усмотрение ДМа жизненная сила «захватчика» сливается с жизненной силой жертвы, искажая личность, мировоззрение, а иногда и рассудок реципиента.
Для обратного варианта данного заклинания, *revoke life force transfer*, необходим свиток (использованный при чтении заклинания *life force transfer*, которое нужно обратить), вместилище и тело реципиента. Если заклинание читается до того, как тело умирает физически (в пределах 2–7 дней после отделения жизненной силы), для обратного процесса необходим успешный бросок на системшок. В случае неудачи (или если тело уже умерло) освобожденная жизненная сила рассеивается и субъект умирает.

9й Уровень

9й уровень (PHB)

Astral Spell (Evocation) Астральное заклятье (Воплощение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

При помощи *астрального заклятья* волшебник может спроектировать своё астральное тело в Астральный План, оставляя своё физическое тело и материальное имущество позади на Главном Материальном Плане. В Астральный План можно взять только магические предметы (хотя если DM допускает это, немагические предметы можно превратить в магические при помощи некоторых заклятий). Так как Астральный План касается первых уровней всех Внешних Планов, волшебник по желанию может астрально переместиться на любой из них. В этом случае заклинатель покидает Астральный План, формируя тело на выбранном им плане существования. Также, посредством *астрального заклятья* возможно астрально путешествовать в любое место Главного Материального Плана, но там нельзя сформировать второе тело. Как основное правило считается, что астрально спроектированная персона может быть замечена только существами в Астральном Плане.
Всё время астральное тело остаётся соединённым с материальным телом серебряным шнуром. Если шнур порван, то персона убита, астрально и физически; однако, обычно только психический ветер может порвать шнур. Когда на другом плане формируется второе тело, невидимый серебряный шнур остаётся прикреплённым к новому телу. Если астральная форма убита, шнур попросту возвращается к настоящему телу, которое покоится на Главном Материальном Плане, выводя его из состояния приостановленного функционирования.

Хотя астрально спроектированные персоны могут функционировать в Астральном Плане, их действия не влияют на существ не существующих там. Заклятье длится, пока волшебник не захочет прервать его, или пока оно не будет прервано некоторыми внешними причинами (такими как заклятье *развеять магию (dispel magic)* или уничтожение тела волшебника на Главном Материальном Плане).
Посредством *астрального заклятья* волшебник может спроектировать с собой астральные формы до семи других существ, при условии, что существа соединены в круг с волшебником. Эти путешественники зависят от волшебника, и могут оказаться без него в затруднительном положении. Путешествие по Астральному Плану может быть медленным или быстрым, в соответствии с желанием волшебника. Конечная точка прибытия – результат представления волшебника (за дальнейшей информацией по Астральному Плану смотрите *описание кампании* Planescape, коробочный вариант).
В Астральный План можно взять любые магические предметы, но в большинстве они станут там временно немагическими, или станут такими на планах, отдалённых от Главного Материального Плана. Броня и оружие +3 или лучше может действовать на других планах, если так определит DM. Артефакты и реликвии действуют везде. Предметы, берущие свою силу из определённого плана, на этом плане становятся сильнее (например, *кольцо сопротивления огню* на Стихийном Плане Огня или *меч похищения жизни* на Плане Негативной Жизненной Силы).

Bigby's Crushing Hand (Evocation) Сокрушающая рука Бигби (Воплощение)

Дальность:	**5 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье *сокрушающая рука Бигби* создаёт огромную бестелесную руку, похожую на результат других заклятий *рука Бигби*. Сокрушающая рука находится под ментальным контролем заклинателя, и он может заставить её схватить и раздавить оппонента. Броска на атаку не требуется; рука автоматически хватает и наносит повреждение сжатием в любой раунд, когда волшебник концентрируется. Причиняемое повреждение зависит от числа раундов воздействия на жертву:

1-ый раунд	1d10 пунктов
2-ой и 3-ий раунды	2d10 пунктов
4-ый и дальше	4d10 пунктов

Сокрушающая рука имеет Класс Брони 0, столько же хит поинтов, как и заклинатель в полной силе, и она исчезает после уничтожения. Рука чувствительна к обычным атакам и повреждающим заклятьям, но если она поражена заклятьем с областью воздействия, удерживаемая ей персона терпит то же, что и рука (т.е., если рука не сделает свой спасительный бросок, жертва автоматически проваливает свой). Заклятье неэффективно против нематериальных или газообразных форм, но она останавливает существ, способных пройти через маленькие трещины. Если рука сжимает предмет или сооружение, нужно сделать спасительный бросок, как от сдавливания с Силой 25.
Материальные компоненты заклятья – перчатка из змеиной кожи и яичная скорлупа.

Crystalbrittle (Alteration) Хрупкость хрусталя (Изменение)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**2 куб. фт. /уровень**	**Спасбросок:**	**Особый**

Магия этого заклятья заставляет металл, будь он мягкий как золото или жёсткий как адамантит, стать кристаллическим веществом, ломким и хрупким как хрусталь. Так, меч, металлический щит, металлическая броня, или даже железный голем (iron golem) может быть превращён в нежный, похожий на стекло материал, легко бьющийся от любого сильного удара. Более того, это превращение нельзя изменить любыми средствами слабее заклятья *желание (wish)*; *развеять магию (dispel magic)* не обратит его действия. Заклинатель должен физически прикоснуться к предмету; если это что-то, что оппонент использует или во что он одет, волшебник должен вступить в рукопашную и сделать успешный бросок на атаку. Заклятье может воздействовать на любой один металлический предмет. Так, можно превратить в хрусталь доспех существа,

но его щит останется невредимым, и наоборот. Все предметы получают спасительный бросок равный значению их магического бонуса или защиты (этой информацией располагает DM). Меч +1/+3 получит 10% (среднее из двух плюсов) шанс спастись; магическая броня +5 имеет 25% шанс не подвергнуться воздействию; железный голем имеет 15% шанс спастись (так как его можно ударить только магическим оружием +3 или лучше). По решению мастера, под воздействие могут попасть артефакты и реликвии, созданные из металла, хотя это совсем маловероятно. Не защищённые сразу же предметы, попавшие под воздействие, будут разбиты и навсегда уничтожены, если получат обычный удар от металлического инструмента или любого тяжёлого оружия, включая посох.

Energy Drain (Evocation, Necromancy) Выкачивание жизненной силы (Воплощение, Некромантия)

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**3**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполняя это заклятье, волшебник открывает канал между планом, где он находится, и планом Негативной Жизненной Силы, становясь проводником между ними. Как только он прикасается (равносильно удару, если в бою) к любому живому существу, жертва теряет два уровня (как после атаки спектра [spectre]). Монстр теряет 2 Хит Дайса навсегда, что выражается в хит поинтах и способности атаковать. Персонаж перманентно теряет уровни, Хит Дайсы, хит поинты, и способности (пока они не будут возвращены через приключения, если это возможно).
Материальный компонент этого заклятья – эссенция спектра или пыль вампира. На подготовку уходят мгновенья; затем материальные компоненты бросаются вперёд и, при прикосновении к жертве, волшебник говорит слово активации, заставляя заклятье немедленно вступить в силу.
Заклятье продолжает действовать только один раунд. Люди и человекоподобные, сниженные этим заклятьем меньше нулевого уровня жизни, могут быть анимированы как джуджу зомби (juju zombies) под управлением заклинателя.
Заклинатель всегда имеет 5% (1 из 20) вероятность попасть под пыль, теряя 1 пункт Здоровья одновременно с иссушением жертвы. Когда количество потерянных пунктов Здоровья сравняется с настоящим значением Здоровья заклинателя, он умирает и становится тенью.

Foresight (Divination) Предвидение (Прорицание)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**2d4 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье даёт заклинателю мощное шестое чувство в отношении к себе или к другому. Хотя оно исполняется на себя, волшебник может указать, что выгоду от заклятья получает он или другой. Как только заклятье наложено, волшебник получает мгновенные предупреждения о надвигающейся опасности или вреде на объект заклятья. Так, если бы он был объектом заклятья, волшебник получил бы предупреждение заранее, что вор попытается ударить его в спину, или что существо собирается выпрыгнуть с неожиданной стороны, или что атакующий нацелился прямо на него заклятьем или дальним оружием. Когда предупреждения лично о нём, волшебника нельзя застать врасплох, и он всегда знает направление, откуда на него совершается любая атака. Вдобавок, заклятье даёт волшебнику общую идею о том, какое действие лучше предпринять, чтобы защитить себя – пригнуться, отпрыгнуть вправо, закрыть глаза, и т.д. – и даёт защитный бонус 2 к его Классу Брони.
Когда объект заклятья – другая персона, волшебник получает предупреждения о ней. Ему потребуется передать это другой персоне, чтобы избавиться от любой неожиданности. Если волшебник не будет колебаться, он успеет до срабатывания ловушки крикнуть предупреждение, дёрнуть персону назад, и даже телепатически связаться через *хрустальный шар*. Однако, объект заклятья не получает защитного бонуса к своему Классу Брони.
Материальный компонент для этого заклятья – перо колибри.

Gate (Conjuration/Summoning) Врата (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполнение заклятья *врата* несёт два эффекта. Во-первых, оно создаёт внепространственное соединение между планом существования волшебника, и планом где пребывает особое существо великой силы; таким образом, существо может просто войти через врата или портал со своего плана на план заклинателя. Во-вторых, произнесение заклятья привлекает внимание искомого обитателя на другом плане. Исполняя заклятье, волшебник должен назвать нужное ему существо, чтобы оно использовало врата и пришло к нему на помощь. Имеется 100% вероятность, что что-нибудь войдёт через врата. Если DM не приготовил фактов касательно миньонов служащих существу, вызываемому заклятьем *врата*, существо придёт само.
Если дело незначительное, существо может уйти, наложить на волшебника подходящее наказание, или атаковать волшебника. Если дело средней важности, существо может предпринять некоторые действия по восстановлению вещей, затем потребовать подходящую оплату. Если дело срочное, существо может действовать соответственно и потом просить то, что в его привычке, если так надо. Действия приходящего существа зависят от множества факторов, включая характер волшебника и божества, поведение его компаньонов, и кто или что противостоит, или угрожает волшебнику. Такие существа обычно избегают прямого конфликта с равными или превосходящими их. Пришедшее существо либо немедленно вернётся (маловероятно), либо останется и будет действовать. Исполнение этого заклятья старит волшебника на пять лет.

Imprisonment (Abjuration) Заключение (Отречение)

ОБРАТИМОЕ

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**1 существо**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда исполняется заклятье *заключение* и волшебник прикасается к жертве, получатель погребается в состоянии приостановленного функционирования (смотрите заклятье волшебников 9-го уровня *временной застой (temporal stasis)*) в маленькой сфере глубоко под поверхностью земли. Жертва остаётся там, пока не будет исполнено обратное заклятье, с использованием имени и предыстории существа. Магические поиски *хрустальным шаром*, заклятьем *найти объект (locate object)*, или подобными средствами не откроют факта, что существо держится в заключении. Заклятье *заключение* действует только если известно имя и предыстория существа.
Обратное заклятье, *свобода (freedom)*, наложенное на место где существо было погребено и погружено в землю, возвращает существо на это самое место. Если заклинатель не абсолютно точно произнёс имя и предысторию освобождаемого существа, имеется 10% вероятность, что одновременно из заключения освободится от 1 до 100 существ.
Примечание: Конкретные детали о любом освобождённом существе остаются за мастером. Случайный метод определения этого – бросить процентный кубик дважды (один раз – плотность заключённых существ, другой раз – базовое число существ в месте максимальной плотности). Броски перемножаются и округляются до ближайшего целого числа. Каждое освобождённое существо имеет 10% вероятность оказаться в районе заклинателя. Если монстры были созданы случайным образом, бросьте 1d20 за уровень, с бросками 9 и выше считающимися за 9, и точный тип монстров определяется по таблицам случайных столкновений.
Например, начальные броски были 22 и 60, число освобождённых монстров составляет .22 x 60 = 13.20 = 13 монстров. Так, как только 10% из них окажутся в непосредственной близости от заклинателя, волшебник может встретиться только с одним или двумя из них.

Meteor Swarm (Evocation) Рой метеоров (Воплощение)

Дальность:	**40 ярд. + 10 ярд. /уровень**	**Компоненты:**	**V, S**

Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**1/2**

Рой метеоров – очень мощное и эффектное заклятье, которое во многом совпадает с заклятьем *огненный шар (fireball)*. Когда он исполняется, из вытянутой руки волшебника вылетают четыре сферы 2-футового диаметра, или 1-футового диаметра, и мчатся по прямой линии на требуемое волшебнику расстояние, максимум до предела дальности. Каждое существо на линии полёта этих снарядов получает полное воздействие, без спасительного броска. Метеоры оставляют огненные следы искр, и каждый взрывается как огненный шар.
Большие сферы (2-футового диаметра) наносят 10d4 пунктов повреждения, взрываясь ромбом или квадратом. Область воздействия каждой – 30 футов, и каждая сфера отдаляется на 20 футов от соседних, создавая пересекающиеся области воздействия и подставляя центр всем четырём взрывам.
Маленькие сферы (1-футового диаметра) имеют 15-футовый радиус воздействия, и каждая наносит 5d4 пунктов повреждения. Они взрываются по форме квадрата, вписанного в ромб, или наоборот, где каждая из внешних сторон равна 20 футам. Отметьте, что в центре имеется четыре пересекающихся области воздействия, а также имеется множество внешних областей с двумя пересекающимися областями воздействия. Спасбросок для каждой области покажет, полное или вполовину меньшее повреждение получают существа в каждом районе, за исключением случая удара снарядом, как говорилось ранее.

Monster Summoning VII (Conjuration/Summoning) Вызывание монстров VII (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**Особая**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**8 рнд. + 1 рнд. /уровень**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Радиус 90 ярдов**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это заклятье во многом похоже на заклятье 3-го уровня *вызывание монстров I (monster summoning I)* за исключением того, что это заклятье вызывает одного или двух монстров 7-го уровня, которые появляются через раунд после сотворения заклятья, или одного монстра 8-го уровня, который появляется через два раунда посте сотворения заклятья.

Mordenkainen's Disjunction (Alteration, Enchantment) Распад Морденкайнена (Изменение, Чары)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**30-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Особый**

Когда исполняется это заклятье, вся магия и магические предметы в радиусе заклятья, кроме находящихся у персоны, к которой прикоснулся заклинатель, распадаются. То есть, исполняемые заклятья разделяются на отдельные составляющие части (обычно разрушая эффект, как это делает заклятье *развеять магию (dispel magic)*), а постоянные и зачарованные магические предметы должны успешно спастись (против заклятья, если оно направлено на существо, или против заклятья *развеять магию* иначе) или превратиться в обычные предметы. Даже артефакты и реликвии подвергаются распаду Морденкайнена, хотя имеется только 1% вероятность за уровень опыта заклинателя повлиять на такие могущественные предметы. Таким образом, когда исполняется заклятье *распад Морденкайнена* все снадобья, свитки, кольца, жезлы, различные магические предметы, артефакты и реликвии, оружие и доспехи, мечи, и другие виды оружия в пределах 30 футов от заклинателя могут потерять все свои магические свойства. Также заклинатель имеет шанс в 1% за уровень уничтожить антимагическую оболочку. Если оболочка проходит через распад, предметы внутри неё также не распадаются.
Примечание: Уничтожение артефактов – опасное дело, и с 95% вероятностью привлечёт внимание некоторого могучего существа, которое заинтересовано или связано с предметом. Вдобавок, если артефакт уничтожен, исполнявший заклятье волшебник должен сделать спасительный бросок против заклятья с пенальти -4 или навсегда потерять все колдовские способности.

Power Word, Kill (Conjuration/Summoning) Слово силы, убить (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**5 ярд. /2 уровня**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1**
Область воздействия:	**10-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Когда произносится заклятье *слово силы, убить*, одно или большее число существ любого рода в пределах дальности заклятья убиваются. Слово силы убивает либо одно существо, имеющее до 60 хит поинтов, или множество существ с 10 или меньшим числом хит поинтов каждое, до максимальной суммы в 120 хит поинтов. Выбор атаки на одно или нескольких существ нужно задать вместе дальностью и центром области воздействия заклятья. Используются текущие значения хит поинтов существ.

Prismatic Sphere (Abjuration, Conjuration/Summoning) Призматическая сфера

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**1 ход/уровень**	**Время исполнения:**	**7**
Область воздействия:	**10-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье позволяет волшебнику создать неподвижный, непрозрачный блестящий многоцветный шар, дающий ему защиту от всех видов атак. Шар мигает всеми цветами видимого спектра, семь из которых имеют разную силу и предназначение. Любое существо с Хит Дайсом ниже 8 будет ослеплено цветами сферы на 2d4 хода. Только заклинатель может входить и выходить из сферы без вреда, хотя он может наложить её на других для их защиты. Сферу можно уничтожить, цвет за цветом, в последовательном порядке, и различными магическими эффектами; однако, сначала нужно снять первый, чтобы можно было воздействовать на второй, и т.д. Любое существо пересекающее барьер получает воздействие каждого оставшегося цвета. Следующая таблица показывает цвета и эффекты призматической сферы, как и способы снятия каждого шара.
Имейте в виду, что обычно видна верхняя половина шара, так как заклинатель стоит в центре сферы, а его нижняя половина обычно скрыта поверхностью пола, на котором он стоит.
Кроме того, *жезл погашения* или заклятье *распад Морденкайнена (Mordenkainen's disjunction)* уничтожит призматическую сферу (но антимагическая оболочка не сможет пробить её). Или же, артефакт или реликвия любого вида при вносе в сферу уничтожается, а существо подвергается эффектам каждого ещё активного цвета – т.е., 70-140 пунктов повреждения плюс смерть, окаменение, безумие, и мгновенный перенос на другой план.

Эффекты призматической сферы

Красный	1-ый	Останавливает немагические снаряды – наносит 20 пунктов повреждения, спасение снимает половину	*Конус холода*
Оранжевый	2-ой	Останавливает магические снаряды – наносит 40 пунктов повреждения, спасение снимает половину	*Порыв ветра*
Жёлтый	3-ий	Останавливает яды, газы, и окаменение – наносит 80 пунктов повреждения, спасение снимает половину	*Дезинтеграция*
Зелёный	4-ый	Останавливает дыхательное оружие – спасение против яда или смерть; выжившие терпят 20 пунктов повреждения	*Пройти стену*
Голубой	5-ый	Останавливает отслеживание/обнаружение и ментальные атаки – спасение против окаменения или окаменение	*магический снаряд*
Синий	6-ой	Останавливает магические заклятья – спасение против волшебных палочек или безумие	*Непрерывный свет*
Фиолетовый	7-ой	Защита силовым полем – спасение против заклятья или отсылка на другой план	*Развеять магию*

Shape Change (Alteration) Сменить форму (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**

Продолжительность: 1 ход/уровень **Время исполнения:** 9
Область воздействия: Заклинатель **Спасбросок:** Нет

С этим заклятьем волшебник может принять форму любой живой вещи или существа со статусом ниже полубога (большее или меньшее божество, уникальный дракон, и подобное). Заклинатель становится любым желаемым существом, и получает все его способности за исключением зависящих от Интеллекта, врождённых магических способностей, и сопротивления магии, так как разум существа заменяется разумом заклинателя. Так, он может превратиться в грифона (griffon) и улететь, затем в ифрита (efreet) и пройти сквозь бушующее пламя, потом в титана чтобы поднять вагон, и т.д. Эти существа имеют столько же хит поинтов, сколько было у волшебника на момент превращения. Каждое изменение формы занимает только секунду, и шока организма не происходит.
Например, волшебник находится в бою и принимает форму блуждающего огонька (will o' wisp). Когда эта форма больше не нужна, волшебник превращается в каменного голема (stone golem) и уходит прочь. При преследовании форма голема сменяется формой блохи, которая прячется на лошади, пока не сможет спрыгнуть и стать кустом. Если он будет обнаружен, волшебник сможет стать драконом, муравьём, или чем угодно ещё, с чем он хорошо знаком.
Принимая другую форму, волшебник также принимает её слабые места. Например, волшебник, ставший спектром (spectre) бессилен при дневном свете, и может быть изгнан, управляем, или уничтожен противостоящими священниками. В отличие от других подобных заклятий, волшебник убитый в другой форме не возвращается назад к своему настоящему виду, что может не допустить определённые типы возрождения.
Материальный компонент – нефритовое кольцо стоимостью не менее 5,000 gp, которое раскалывается в конце действия заклятья. Между тем, кольцо оставляется в начале смены формы, и преждевременное его уничтожение немедленно прекратит заклятье.

Succor (Alteration, Enchantment) Выручка (Изменение, Чары)
ОБРАТИМОЕ

Дальность: Касание **Компоненты:** V, S, M
Продолжительность: Особая **Время исполнения:** От 1 до 4 дней
Область воздействия: 1 индивидуум **Спасбросок:** Нет

Исполняя это заклятье, волшебник создаёт мощную магию в некотором специально подготовленном объекте – в статуэтке, в жезле с самоцветами, в камне, и т.д. Этот объект излучает магию, ибо он содержит силу мгновенно перенести его обладателя к обиталищу волшебника, создавшего его. Когда на предмет будут наложены чары, волшебник должен по собственному желанию отдать его индивидууму, проинформировав получателя о командном слове для использования предмета. Чтобы использовать предмет, получатель должен произнести командное слово, одновременно разрывая или разбивая предмет. Когда это будет сделано, индивидуум, и всё что он несёт, и что на нём надето, мгновенно переносится к обиталищу волшебника. Эффект не подействует на другое существо.
Обратное применение заклятья переносит волшебника непосредственно к обладателю зачарованного предмета, когда он сломан и произнесено командное слово. Волшебник будет иметь общее представление о местонахождении и положении обладателя предмета, но он не может выбрать, идти ему или нет (что делает это редко используемым заклятьем!).
Используемые материальные компоненты включают самоцветы с суммарной стоимостью не меньше 5,000 gp (неважно, гранёные они или нет). Компоненты можно наделить чарами только раз в месяц (обычно в ночь с ясной, полной луной). В это время объект настраивается на тип выручки и его цель (либо место сотворения заклятья, или хорошо известное волшебнику место).

Temporal Stasis (Alteration) Временной застой (Изменение)
ОБРАТИМОЕ

Дальность: 10 ярдов **Компоненты:** V, S, M
Продолжительность: Постоянная **Время исполнения:** 9
Область воздействия: 1 существо **Спасбросок:** Нет

Исполняя это заклятье, волшебник вводит существо-получателя в состояние приостановки жизнедеятельности. Этот перерыв во времени означает, что существо не стареет. Деятельность его организма фактически прекращается. Это состояние сохраняется пока магия не будет снята заклятьем *развеять магию (dispel magic)*, или произнесением обратного заклятья *временное восстановление (temporal reinstatement)*. Заметьте, что для обратного заклятья требуется только одно слово, и не надо телесных или материальных компонентов.
Материальный компонент для заклятья *временной застой* – порошок состоящий из алмазной, изумрудной, рубиновой, и сапфировой пыли, где каждый раскрошенный камень стоит минимум 100 gp.

Time Stop (Alteration) Остановка времени (Изменение)

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**15-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Нет**

Исполняя заклятье *остановка времени*, волшебник останавливает течение времени в области воздействия на один раунд. Снаружи кажется, что область сферы просто сверкнула в какое-то мгновение. Внутри сферы волшебник может свободно действовать 1d3 раунда кажущегося времени. Волшебник может свободно передвигаться и действовать в области остановленного времени, но другие существа, за исключением обладающих статусом полубога или большим, или уникальных существ, замерли выполняя свои действия, так как они в буквальном смысле находятся между тиканья часов времени (продолжительность заклятья для заклинателя реальна). Ничто не может войти в область, тоже не остановившись во времени. Если волшебник покидает область, заклятье немедленно спадает, когда действие заклятья подходит к концу, волшебник снова находится в нормальном времени.
Примечание: рекомендуется чтобы DM использовал секундомер или считал про себя, для измерения времени этого заклятья. Если заклинатель не может выполнить намеченное действие до окончания заклятья, то он может оказаться в затруднительном положении. Разрешено использовать заклятье *телепорт (teleport)* до окончания длительности *остановки времени*.

Weird (Illusion/Phantasm) Рок (Иллюзия/Фантом)

Дальность:	**30 ярдов**	**Компоненты:**	**V, S**
Продолжительность:	**Концентрация**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**20-футовый радиус**	**Спасбросок:**	**Особый**

Это заклятье противостоит противникам волшебника призрачными изображениями их наиболее страшных врагов, навязывая воображаемый бой который кажется реальным, но в действительности происходит в мгновение ока. Для сотворения данного заклятья волшебник должен иметь возможность говорить с жертвами, чтобы сделать заклятье реальным. В момент исполнения, волшебнику надо воззвать к намеченным существам, сообщая одному или всем, что их последняя судьба, даже их рок, уже здесь.
Сила магии такова, что даже если существа сделают спасительные броски против заклятья, они будут парализованы страхом на полный раунд, и потеряют из-за него 1d4 пункта Силы (потерянная Сила вернётся через один ход). Неудача при спасении от заклятья заставляет существ встретиться с их судьбами – оппонентами, самыми страшными и враждебными к ним. Далее должен начаться реальный бой, так как невозможно убежать при помощи магии. Противники в бою настоящие во всех отношениях; попавшие под воздействие существа, которые проиграют, умрут. Если фантом судьбы существа из заклятья *рок* будет сражён, существо выходит без повреждений, без потери использованных в бою предметов, и без потери затраченных заклятий. Существо также получает опыт за победу над роком, если это возможно.
Хотя каждый раунд боя кажется нормальным, он занимает только одну десятую раунда. По ходу заклятья, волшебник должен полностью сконцентрироваться на его поддержании. Если бой идёт больше 10 раундов, спасшиеся против заклятья могут начать действовать. Если волшебник отвлечён, заклятье *рок* немедленно прекращается. Существа, которых атаковали, когда они были парализованы страхом, немедленно освобождаются от парализации.

Wish (Conjuration/Summoning) Желание (Заклинание/Вызывание)

Дальность:	**Неограниченна**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**Особая**	**Время исполнения:**	**Особое**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Особый**

Заклятье *желание* – более мощная версия *ограниченного желания (limited wish)*. Если оно используется для изменения реальности касательно повреждения полученного партией, чтобы вернуть к жизни мёртвое существо, или избежать трудной ситуации, перенеся заклинателя (и его партию) из одного места в другое, то оно не навяжет волшебнику никаких ограничений. Однако желания другого вида ослабляют заклинателя (-3 от Силы), и в результате давления со стороны *желания* на время, пространство, и тело заклинателя, ему потребуется 2d4 дня отдыха в постели. Независимо от типа желания, слова заклятья *желание* выполняются в точности. Исполнение заклятья *желание* старит заклинателя на пять лет.
Для сохранения игрового баланса необходима дискреционная (т.е., по усмотрению) власть мастера. Например, пожелание смерти другому существу чрезвычайно несправедливо; DM вполне может перенести заклинателя в период будущего, когда существо уже не живёт, эффективно выводя желающего персонажа из кампании.

9й уровень (ADD-ON)

Chain Contingency (Evocation) Цепь событий (Воплощение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**1 день/уровень**	**Время исполнения:**	**2 хода**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье похоже на чару 6-го уровня *неожиданность* (*contingency*).
Цепь событий позволяет заклинателю выбрать два или три заклятья, которые автоматически вступают в силу при определенных условиях. Другими словами, как только выполняются указанные условия, заклятья «исполняются» без вмешательства заклинателя.
Цепь событий нужно исполнить вместе с заклятьями, которые она активирует. Заклинатель может выбрать либо два заклятья, и они будут исполняться одновременно, либо три заклятья, которые будут исполняться одно за другим, по одному в раунд. Заклятья должны быть 8-го уровня сложности или ниже. Нельзя использовать лишь заклятье 6-го уровня *неожиданность* (*contingency*). За время исполнения (2 хода) заклятья следует также исполнить все вложенные заклятья.
В отличие от *неожиданности* (*contingency)*, заклятья, вложенные в *цепь событий*, могут воздействовать не только на заклинателя, но и на других существ. Инструкции для активации следует формулировать очень точно, поскольку заклятье следует буквальному смыслу инструкции, а не тому, который подразумевал заклинатель.
Исполняя *цепь событий*, заклинатель определяет условия, при которых вложенные заклятья начнут действовать. Условия могут быть общими или более детальными по желанию волшебника. Волшебник также оговаривает точный порядок исполнения, цель, область воздействия и прочие особенности исполнения вложенных заклятий.
Существуют некоторые ограничения в точки зрения условий активации: заклятье не обладает способностью распознания. То есть, нельзя задать условие вроде: «исполнить заклятье на противника, имеющего самый высокий уровень». Кроме того, нельзя задавать время задержки перед исполнением заклятья, т.е. нельзя приказать активировать вложенные заклятья «через три хода после того, как я чихну».
Когда выполняются оговоренные условия, *цепь событий* запускается автоматически. Если особенности исполнения заклятья (цель, область действия и т.д.) не были оговорены, эффект чары автоматически центруется на заклинателе.
Возможные условия могут включать падение с высоты, превышающей рост заклинателя, появление первого бехолдера (beholder) в тридцати футах от заклинателя, или указание на цель пальцем с произнесением некоего слова.

Заклинатель может находиться под действием лишь одной *цепи событий*. Если заклинатель исполняет на себя вторую *цепь событий*, действие первой автоматически отменяется. Однако можно находиться одновременно под действием эффекта *неожиданности* (*contingency*) и *цепи событий*, если только условия их активации не совпадают в случае использования двух вложенных в *цепь событий* заклятий.
Заклятья, активируемые при помощи *цепи событий*, характеризуются временем исполнения 1. Если заклятье активируется при невыполнимых условиях, оно пропадает. Если пропадает одно из заклятий в наборе, другие также пропадают. Следует соблюдать обычные условия, например, что цель заклятья должна быть в зоне видимости.
Заклятья исходят от заклинателя. Поэтому нельзя реализовать вариант, когда заклинатель телепортируется, а оставшиеся по ту сторону портала враги получают на память несколько *огненных шаров* (*fireball*). В этом случае *огненные шары* (*fireball*) либо не сработают, либо уничтожат что-то в том месте, куда перенесся волшебник.
Материальные компоненты заклятья (в дополнение к материальным компонентам вложенных заклятий) – некоторое количество ртути стоимостью 500 gp; драгоценный камень ценой как минимум 1000 gp; глаз огра-мага (ogre mage), ки-рина (ki-rin) или другого существа, способного колдовать; статуэтка волшебника, вырезанная из слоновой кости (она не уничтожается при исполнении заклятья). Волшебник должен всегда носить статуэтку с собой, чтобы *цепь событий* могла активироваться.

Elemental Aura (Abjuration, Evocation) Аура стихий (Отречение, Воплощение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V**
Продолжительность:	**1 час/уровень**	**Время исполнения:**	**1 раунд**
Область воздействия:	**Заклинатель**	**Спасбросок:**	**Нет**

Заклятье имеет четыре разных эффекта в зависимости от типа исполненной *ауры стихий* (воздух, земля, огонь или вода). Получателем заклятья может быть только заклинатель. Одновременно можно находиться под действием лишь одной *ауры стихий*.
Каждая аура имеет толщину три дюйма и полностью покрывает тело заклинателя. Аура воздуха имеет туманно-белый цвет, аура земли – уныло-серый, аура огня – мерцающий красный, а аура воды – переливающийся синий.

Воздух

- Иммунитет к атакам, основанным на газе и воздухе.
- Полная защита от физических атак существ с Элементного Плана Воздуха.
- Можно по одному разу исполнить заклятья *летать* (*fly*) и *защита от обычных снарядов* (*protection from normal missiles*).

Земля

- Иммунитет к атакам не магическим оружием, сделанным из металла или камня.
- Полная защита от физических атак существ с Элементного Плана Земли.
- Возможность дышать и двигаться с обычной скоростью под землей.
- Можно один раз исполнить заклятье *стена камня* (*wall of stone*).

Огонь

- Иммунитет к обычному и магическому огню.
- Полная защита от физических атак существ с Элементного Плана Огня.
- Возможность дышать и двигаться с обычной скоростью в огне.
- Защита от агрессивной окружающей среды при передвижении по Плану Огня.
- Можно один раз исполнить заклятье *стена огня* (*wall of fire*).

Вода

- Иммунитет к атакам, основанным на воде и холоде.
- Полная защита от физических атак существ с Элементного Плана Воды.
- Возможность дышать и двигаться с обычной скоростью под водой.
- Можно один раз исполнить заклятье *стена льды* (*wall of ice*).

Аура ни коим образом не мешает заклинателю. Находясь под действием *ауры стихий*, он может двигаться и действовать как обычно.

Estate Transference (Alteration) Переместить особняк (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**10 ходов**
Область воздействия:	**1000 кв. футов/уровень**	**Спасбросок:**	**Нет**

Это могущественное заклятье позволяет волшебнику переместить участок земли с Главного Материального Плана (по-другому, с Прайма) на один из Элементных Планов. Все здания, люди и звери будут перенесены вместе с землей. Участок образует карман Главного Материального Плана внутри Элементного Плана. Карман представляет собой сферу диаметром, равным диаметру участка земли. Поверхность сферы дает существам возможность покидать и входить в карман, но не пропускает стихийные силы.
Внутри кармана воздух умеет такую же температуру, как в момент перемещения участка с Прайма. Кроме того, внутри кармана создается источник воды.
Перед исполнением заклятья участок земли следует окружить веществом из Плана, в который тот будет перемещен. Таким образом, если волшебник хочет переместить свой замок на Элементный План Огня, он должен окружить его твердыми блоками материи, взятой с этого плана. Это может быть застывшая магма или магически кристаллизованный огонь. Блоки следует разместить на расстоянии не более 5 футов друг от друга на поверхности или под ней (но не глубже 3-х футов).
Волшебник должен находиться на территории, которую он собирается переместить. Когда участок перемещается, на его месте на Прайме остается полукруглый кратер. Находясь в кармане на избранном плане, участок земли остается таким же, будто ничего и не произошло за исключением редких визитов существ-аборигенов.
Участок земли, перемещенный таким образом, уже невозможно вернуть назад.
Материальный компонент заклятья (кроме отмеченных выше) – соответствующий магический предмет, позволяющий контролировать элементалей на выбранном плане (кубок для контроля водных элементалей, жаровня для контроля огненных элементалей, кадило для контроля воздушных элементалей, камень для контроля элементалей земли). Предмет следует навсегда поместить в центре перемещаемого участка и не использовать его для каких-либо целей. При попытке использовать предмет, заклятье немедленно разрушится и в защищенную область хлынет энергия Элементного Плана.

Glorious Transmutation (Alteration) Облагораживание (Изменение)

Источник ToM

Дальность:	**Касание**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Постоянная**	**Время исполнения:**	**1 ход**
Область воздействия:	**Особая**	**Спасбросок:**	**Нет**

Данное заклинание превращает железо в серебро, а свинец – в золото по желанию заклинателя. Основной материальный компонент этого заклятья – магический предмет, известный под названием философского камня. Заклинатель должен коснуться камня и алхимически соединить его с металлом в процессе прочтения заклятья. Заклинатель должен знать формулу соединения философского камня с металлами; заклятье не дает подобной информации и бесполезно без нее. Конкретные вещества и формулу придумывает DM. Волшебник может узнать эту информацию во время приключения.
Философские камни настолько различаются по качеству, что каждый может превратить либо 1d10×50 (50-500) фунтов железа в серебро, либо 1d10×10 (10-100) фунтов свинца в золото. Невозможно узнать, сколько именно металла будет превращено. Если волшебник приготовил слишком много железа или свинца для превращения, часть материала не подвергнется *облагораживанию*.
Превращение следует осуществить за один раз. При исполнении заклятья можно использовать лишь одни философский камень. Камень исчезает по завершении заклятья.

Wail of Banshee (Necromancy) Вопль баньши (Некромантия)

Источник ToM

Дальность:	**0**	**Компоненты:**	**V, S, M**
Продолжительность:	**Мгновенная**	**Время исполнения:**	**9**
Область воздействия:	**Сфера радиусом 30 футов**	**Спасбросок:**	**Отм.**

После прочтения этого ужасного заклятья, волшебник издает крик, подобный крику баньши (стонущего призрака). Этот крик слышит один человек за каждый уровень опыта заклинателя (человек должен быть в зоне действия заклинания). Существа, провалившие спасбросок от смертельной магии, немедленно умирают. Волшебник не подвержен действию заклятья, но он не может выбирать, на кого это заклятье подействует. Если возможных жертв больше, чем есть уровней у волшебника, DM случайным образом определяет, кто именно попадет под действие заклятья. Заклятье не эффективно против существ, которые не слышат (благодаря затычкам в ушах, глухоте и т.д.), но эти существа могут быть целями заклятья, и в этом случае их спасбросок автоматически успешен.
Материальный компонент заклятья – клок волос злой эльфийки.

Programmed Amnesia Программируемая Амнезия (Очарование/Обаяние, Ментализм)

Источник: SaM

Дальность: 20 ярдов	**Компоненты: V, S**
Продолжительность: Специальная	**Время исполнения: Специальное**
Область воздействия: 1 существо	**Спасбросок: Специальная**
Незаметность: +8	**Сбивание с Ног: Нет**
Видимый Признак: Нет	**Критические Попадания: Нет**

Это специфическое заклинание последнее и наиболее мощное заклинание, развитое архменталистом Рейзорном. Оно позволяет волшебнику выборочно уничтожить, изменить или внедрить воспоминания в подчиненное существо, если он этого хочет. Он может полностью перепрограммировать персонажа, изобретая новую персону, новые жизненные ценности, и назначая новый класс, если он этого хочет. Только мыслящие существа могут быть затронуты; если жертва – не человек, гуманоид или получеловек, она получает +4 премию при его инстинктивной защите.
Как описано выше, запрограммированная амнезия может использоваться, чтобы достичь нескольких различных эффектов. Волшебник может захотеть использовать любой или все эффекты, приведенные в списке ниже:

- A. Стирание Памяти. Любое или все воспоминания, которыми обладает жертва могут быть стерты по желанию заклинателя, включая знание определенных событий, людей или мест.
- B. Внедрение Памяти. Заклинатель может создавать ложные воспоминания в памяти жертвы, если он этого хочет. Мнимые друзья, события, которые в действительности не происходили, предательства людей, считавшихся его друзьями, или дружба с врагом, могли бы быть внедрены в память жертвы.
- C. Стирание Навыка. Жертва может забыть любой или все свои классовые навыки, или умения, включая все или часть ее THAC0 (оно повторно устанавливается в 20), воровские способности, использование заклинания, изгнание нежити или любая другая способность, которая происходит от знания. Относительно единственных характеристик, которые не могут быть затронуты этим использованием программируемой амнезии Рхеизома – это хитпоинты, инстинктивные защиты и характеристики. Родной язык персонажа также не может быть стерт.
- D. Стирание Личности. Комбинируя эффекты стирания навыка и стирания памяти, он оставляет жертву как бы чистым листом. Только ее характеристики, хитпоинты, инстинктивные защиты и родной язык остаются. Персонаж мог бы принимать любой класс или доступные жизненные ценности, начиная как персонаж 1-го уровня, так же, как если бы он стал двуклассовым. (Даже полулюди могут становиться двуклассовыми этим способом, так как они забывают все умения своего предыдущего класса.)
- E. Внедрение Личности. Стирая существующую индивидуальность и внедряя ложный набор воспоминаний, волшебник может создавать новую личность из очищенного разума персонажа. В действительности, он может решать то, какой класс, жизненные ценности и индивидуальность жертва примет после стирания личности. Если новая личность – авантюрист, персонаж двуклассируется как описано выше.
- F. Программируемое стирание. Жертва может быть запрограммирована, чтобы подвергнутся стиранию памяти, навыка или личности, когда некоторый случай имеет место. Например, волшебник мог бы заставить подчиненного становится чистым листом, когда жертва получает закодированное сообщение или

достигает некоторого места. Произвольно, волшебник может решать отменить стирание частично или полностью, когда запрограммированное условие происходит.

Время исполнения этого заклинания изменяется, в зависимости от эффектов которые волшебник желает наложить на жертву. Чтобы использовать только один из приведенных эффектов, волшебник должен потратить два дня, изолированный от любых отвлечений, персональная лаборатория – это хороший пример изолированного места. Между интенсивными восьмичасовыми сессиями использования, волшебник может спать и есть в области, в которой он захотел изолироваться. Если волшебник нарушает свое уединение по любой причине, то заклинание потерянно. Также, для каждого эффекта после первого, еще один день (с его восьмичасовым интенсивным периодом использования) должен быть потрачен в уединении.
Волшебник должен быть способен видеть жертву заклинания. В конце каждого дня использования, жертва делает инстинктивную защиту против заклинания, чтобы отрицать эффект.
Программируемая амнезия обычно постоянна, если волшебник не позаботится определить набор условий или параметров, которые закончат эффект (см. F, выше). Его эффекты могут быть уничтожены только восстановлением или заклинанием желания, или успешным использованием психонической науки психическая хирургия. Персонаж, который приобретает новые навыки или способности класса, в то время как страдает от амнезии должен делать инстинктивную защиту против заклинания когда его собственные реальные воспоминания возвращаются; если он терпит неудачу, навыки которые он узнал, когда страдал от амнезии ушли навсегда, и заменены его прежними способностями, но если он преуспевает, он сохраняет любые новые навыки и умения, и может даже хотеть продолжать совершенствоваться в его новом классе как двуклассовый персонаж. Данжон Мастера должны иметь в виду, что персонаж страдающий от амнезии все еще должен выполнять все требования нового класса прежде, чем он сможет стать этим классом.
Очевидно, это очень мощное заклинание, и Данжон Мастер должен очень тщательно исследовать использование героем этой магии. Данжон Мастера смотрите внимательно — имеются множество превосходных средств для сюжета, скрывающихся здесь, если NPC волшебник использует его на герое! Также, знайте, что разрушение индивидуальности существа и замена ее другой по проекту волшебника никогда не считается добрым действием.

Sphere Of Ultimate Destruction Сфера Окончательного Разрушения (Колдовство/Вызывание, Измерение)

Источник: SaM

Дальность: 5 ярдов/уровень
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область воздействия: Создает сферу
Незаметность: +5
Видимый Признак: Маленький визуальный
Компоненты: V, S, M
Время исполнения: 9
Спасбросок: Специальная
Сбивание с Ног: Нет
Критические Попадания: Нет

Это ужасное заклинание создает временную сферу уничтожения (как описано в Приложении 3 DMG). Сфера – это черный шар вакуума приблизительно 2 футов в диаметре который немедленно и полностью уничтожает любую материю, которая входит с ней в контакт. Сфера появляется где-то в диапазоне заклинания и перемещается до 15 футов в раунд, куда направит ее волшебник. Если волшебник пытается ввести сферу в контакт с живым существом, потенциальная жертва получает инстинктивную защиту против оружия дыхания, чтобы отойти в сторону, но жертвы которые не сознают опасности сферы или неспособны двигаться, разрушены без инстинктивной защиты.
После того, как наколдована, сфера окончательного разрушения не может двигаться точно так, как пожелает заклинатель. Волшебник имеет 75% шанс управлять ею, плюс 1% в единицу Интеллекта больше 12 и 3% за каждую единицу больше 15. Другими словами, волшебник с Интеллектом 18 получил бы премию +12% к его шансу управлять сферой. Если волшебник будет не в состоянии управлять сферой в любом данном раунде, она автоматически перемещается непосредственно к нему на максимальной скорости 15 футов в раунд. В отличие от волшебного изделия, другой волшебник не может оспаривать контроль заклинателя над сферой окончательного разрушения, если второй волшебник не обладает талисманом сферы. (См. DMG.)
Если заклинание врата брошено на сферу, имеется 50% шанс, что сфера разрушена, 35% шанс, что ничто не случается, и шанс 15%, что прорвана брешь в пространственной ткани, переносящая все в 180-футовом радиусе на другой план существования. Если сферы касается жезл отмены, огромный взрыв причиняет 3d4x10

единиц повреждения всему в пределах 60 футов, поскольку две силы отрицают друг друга. Никакое другое заклинание или волшебное изделие не имеют никакого эффекта на сферу окончательного разрушения. Имеется 5% шанс, что любое специфическое проявление этого заклинания не причиняет чрезвычайного разрушения жертве, а вместо этого транспортирует ее на случайный план существования. Волшебник создавший сферу не имеет никакого способа узнать, разрушил ли он своего врага или просто выкинул его в некоторое отдаленное измерение. Материальный компонент этого заклинания – темный хрустальный шар, который был на Эфирном Плане, и он может быть удобно удержан в двух руках.

Death Ward Смертоносная защита (Abjuration, Necromancy)

Источник: NEC

Дальность: 0
Длительность: Особая
Область воздействия: Один дверной проем, портал или небольшой предмет
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 ход
Спасбросок: Отриц.

С помощью запретной, смертоносной некромантической руны волшебник может защитить небольшой дверной проем так, что существо, которое пытается пройти через него, не произнеся необходимого слова, немедленно подвергается действию модифицированного заклинания *death spell*. Заклинание *death ward* можно также наложить на предмет (обычно книгу заклинаний или талисман) или на тоннель или вход в пещеру не более 30 футов в диаметре. Одно применение этого заклинания может убить существ с количеством HD или уровней вдвое большим, чем уровень опыта волшебника, прочитавшего заклинание (то есть волшебник 20 уровня может убить до 40 уровней одним заклинанием *death ward*).
Каждое существо, проходящее через защиту, имеет спасбросок против магии смерти с пенальти –4; в случае успеха существо выживает, а защита не изменяется. В случае неудачи существо немедленно погибает (см. заклинание *death spell*), а его уровень или HD вычитаются из мощности защиты. Заклинание *death ward* не действует на существ, чьи HD выше, чем его текущая мощность.
Например, лич 18 уровня наложил заклинание *death ward* (которое может убить до 36 уровней) на вход в свое убежище. Группа из четырех персонажей, каждый из которых 15 уровня, входит в его логово и неосмотрительно пересекает защиту. Первый член группы делает неудачный спасбросок и погибает, что снижает мощность защиты до 21 уровня. Второй персонаж делает успешный спасбросок и избегает действия заклинания (что не влияет на мощность защиты). Третий персонаж не выбрасывает спасбросок и тоже умирает, что сокращает мощность защиты до 6 уровней. У четвертого персонажа слишком много уровней (15), и защита не действует на него и остается в силе до тех пор, пока не будет исчерпана менее сильным существом.
Несмотря на смертоносность, такая защита не являтся незаметной. Защищенное место или предмет во время чтения заклинания покрываются сложными рунами и символами. При приближении на расстояние до 10 футов эти символы могут угрожающе вспыхивать красным или синим светом. Все пространство излучает магическую ауру смертоносной некромантии. Если заклинатель находится в том же плане существования, ему немедленно становится известно, что защита *death ward* сработала. Сконцентрировавшись, волшебник, наложивший заклинание, может определить текущую мощность защиты, независимо от расстояния.
Это жуткое заклинание хранится в строгом секрете, его ревностно охраняют самые могущественные и злобные некроманты и личи. Изначально оно было создано личами, поскольку они с легкостью переносят неподвижность, необходимую при чтении данного заклинания.
Смертный волшебник, использующий это заклинание, имеет 25% шанс сойти с ума (см. заклинание *contact other plane*), навсегда быть парализованным (в результате апоплексического удара) или смертельно заболеть (см. заклинание *cause disease*), на усмотрение ДМа. Опасность снижается на 5% на каждую единицу Int смертного волшебника свыше 18, однако этот шанс никогда не бывает ниже 5%. Интересно, что психическая устойчивость личей делает их полностью иммунными к опасностям применения такой защиты. Известно также, что древние злые драконы создали еще более мощный вариант этого заклинания, которое они безнаказанно используют для защиты своих логовищ.
Материальным компонентом служат волшебные чернила, приготовленные специально для этого заклинания. Список компонентов для этих вредоносных чернил длинный и сложный; туда входит яд различных ядовитых животных и едкая сукровица демонов из внешних планов существования. Неудивительно, что сбор этих компонентов и последующее изготовление самих чернил иногда приводит смертных волшебников к несчастью, как указано выше.

Хотя процесс написания (наложения заклинания) *death ward* занимает всего 1 ход, процесс изготовления чернил (после того, как все необходимые компоненты собраны) занимает 1–4 дня. В состав чернил также входит порошок гранатов или оливинов ценой 2,000–8,000 золотых.

Life Force Exchange Обмен жизненной силы (Necromancy)

Обратимое
Источник: NEC

Дальность: 60 ярдов **Компоненты: В, С**
Длительность: Постоянная **Время сотворения: 9**
Область воздействия: Два существа **Спасбросок: Отриц.**

Это заклинание навсегда меняет местами жизненную силу двух существ (одним из них может быть заклинатель). Оба реципиента в момент завершения заклинания должны быть в пределах дальности, иначе оно автоматически не срабатывает. При правильном применении обоих существ окружает светящаяся зеленая аура. Они должны сделать спасбросок против магии с пенальти –6, чтобы избежать действия заклинания (очевидно, что добровольный реципиент может сознательно принять воздействие заклинания и не делать спасбросок).
Заклинание действует правильно, только если оба реципиента не выбрасывают спасбросок. Если спасбросок неудачен только у одного реципиента, тот, кто сделал удачный спасбросок, автоматически впадает в состояние оцепенения (шатается и неспособен действовать) на один раунд. Второй реципиент (тот, кто сделал неудачный спасбросок) находится в таком состоянии в течение 1–4 раундов.
В случае успешного обмена жизненные силы обоих существ сохраняют все ментальные способности и характер поведения, хотя их физические возможности ограничиваются (или расширяются) благодаря новой форме. Например, дряхлый некромант использует это заклинание для того, чтобы обменяться с жизненной силой с молодым, крепким воином в самом расцвете сил. Волшебник получает молодое и сильное тело (и все его преимущества), а несчастный юноша оказывается в иссохшем теле умирающего старика. Существа, непривычные к обменам подобного рода, после переноса впадают в состояние оцепенения не менее чем на 1 раунд.
Действие данного заклинания постоянно. Его можно обратить только полным заклинанием *wish* или обратным заклинанием, *revoke life force exchange*. Если одно из тел гибнет до обратного обмена, жизненная сила, находившаяся в нем, исчезает. Этот дух и его новое тело умирают так же, как если бы дух находился в своем первоначальном теле. Жизненная сила, изначально находившаяся в погибшем теле, остается необратимо заключенной в своем новом теле. Кроме использования двух заклинаний *wish* (одно для воскрешения умершего тела и второе для переноса жизненной силы), единственный способ вернуть жертву в принадлежащее ей по праву тело – клонирование ее первоначального тела и заклинание *revoke life force exchange*.